080069
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
ינואר 1997

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

- בעקבות הטמפלרים - BROKEN SWORD
- 500 טון של אקשן - SHATTERED STEEL
- ה-R.P.G שכולם חיכו לו - DAGGERFALL
- המיטב - SCREAMER 2, BEDLAM, ROADRASH, HARD LINE, GENEWARS, SYNDICATE WARS, RAMA, NINE ועוד ועוד...
- מוסף האינטרנט החדש!

69
גיליון

לגיליון זה
מצורף משחק הספורט
מייקל ג'ורדן
CD-ROM
על גבי

01017854
פר'ט קו-אופ:
962528 9806083

תוכן העניינים

ינואר 1997 ■ גיליון 69

WELCOME 1997

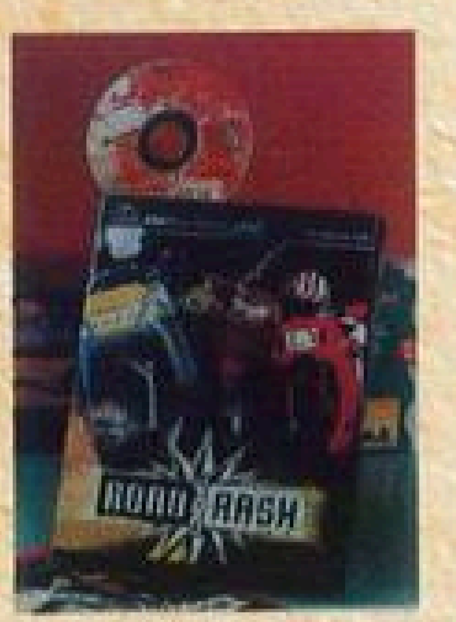
כשנסגר הגיליון הקודם, גיליתי ששכחתי לעשות משהו חשוב הגובל בנבגיות - שכחתי להיפרד כמו שצריך מ-1996, שהייתה שנה נהדרת לעולם המחשבים. היא הביאה את השיפורים וההתאמות ל-Windows 95 והפכה אותה לידידותית עוד יותר, היא הביאה משחקים אדהימים כמו סרטים, QUAKE, CIVILIZATION 2, WARCRAFT II, DUKE NUKEM 3D ועוד ועוד תוכנות, משחקים ולוודות לכל עניין וגיל. זו הייתה שנה של רכישות גדולות והשבחות יפות - שנה בה הפנטיומים הגיעו ליותר בתים בארצנו הקטנטונת.

וכך, לתוך מציאות כל כך תחרותית ושופעת אוצרים, נכנסת 1997 ואנו, אוהבי המחשב, לא מתכוונים לעשות לה הנחות, כי לטוב מתרגלים מהר ואם יש לה איזושהי בציה, שתאשים את השנה הקודמת בסטנדרטים החדשים. נכון, זה לא קל להיות שנה חדשה, אבל גם לא קל לעקוב אחרי כל ההתרחשויות שבאבול האשחקים האחרון - ובטח שלא קל לרצות את כולם.

אבל זה פחות או יותר אפשרי, ולראייה אונח לפניכם וויז 69 שסוקר לא פחות מ-14 להיטים חדשים, ממשיך בפינות הקבועות ומסדר לכם פגישה עם לא אחר, מאשר מייקל ג'ורדן על גבי CD-ROM.

קובי סיט

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
הוראות הפעלה - מייקל ג'ורדן	7
PC: חקירה מצולמת - LIGHT HOUSE	8
PC: מצעד המשחקים	10
CD אקשן: ROADRASH	12
CD אקשן: SCREAMER 2	13
טיפים	14
CD סימולטור: SHATTERED STEEL	16
CD אקשן: BEDLAM	17
Q-WIZ QUEST	18
CD אקשן: SYNDICATE	20
CD אקשן: GENEWARS	22
CD אקשן: HARDLINE	23
CD תפקידים: DAGGERFALL	24
לומדות	26
פוסטר	28
משולחנו של ד"ר וויז	30
CD אסטרטגיה: יעד קטלני	32
אינטרנט: חדשות האינטרנט	34
אינטרנט: NETSCAPE	36
אינטרנט: משחקים	38
CD סימולטור: BACK TO BAGHDAD	40
CD הרפתקה: NINE	42
CD הרפתקה: RAMA	43
משחקי תפקידים: סוג של קסם	44
משחקי תפקידים: מוות שקט	45
משחקי תפקידים: כתבות חוץ	46
מבוכי תפקידים	47
CD הרפתקה: BROKEN SWORD	48
לוח	50
משחקים באמצע הדרך	52



ROADRASH - עמ' 12

BEDLAM - עמ' 17

GENEWARS - עמ' 22

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם:

לנדאו אורי מחולון, פטילין פז מתל אביב, ניישוף עומרי מקיבוץ שפיים, לווה אלדד מחיפה, נווה הרודין מרמת גן, מיטיב אלעד מרעות, צמח רועי מפתח תקווה, צביק עומרי מקיבוץ מסילות, הורנשטיין גל (רוזנבלום) מרמת גן ולוי ליאור מתל אביב.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סיט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: נורית צור • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני ומיכאל לוגסי. • עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

Game Boy Pocket

חברת נינטנדו מסרבת להתייאש ממכשיר הגיים בוי שנמכר עד היום בכ-15 מיליון יחידות. לאחרונה, הוציאה נינטנדו דגם חדש המעוצב בצורה חדשנית יותר ומכיל מסך איכותי יותר.

מחיר המכשיר החדש בארה"ב: כ-200 ש"ח.

הנהג הווירטואלי

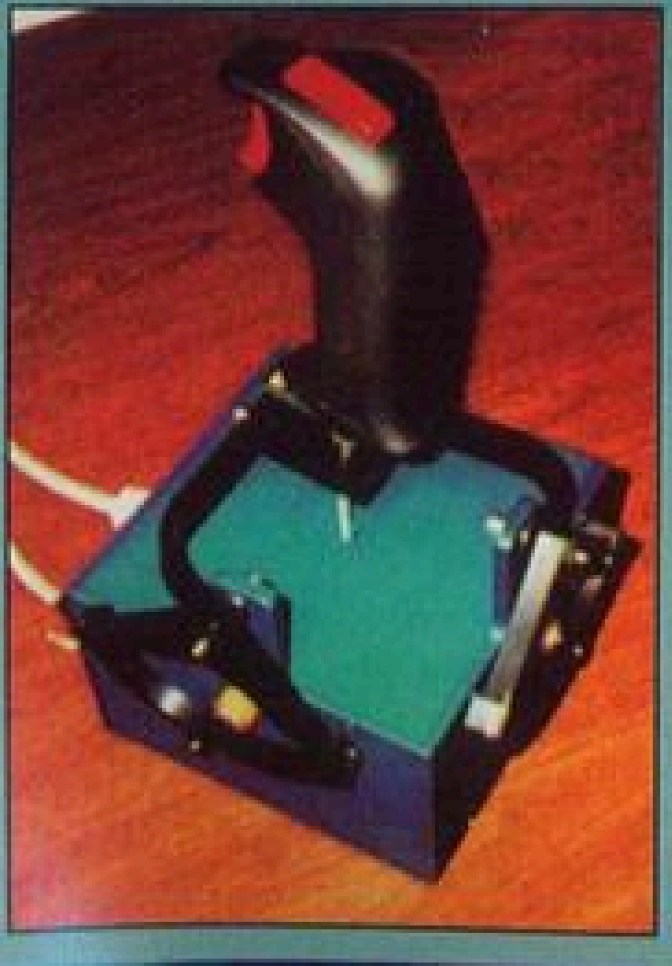
מוצר זה עדיין נמצא בפיתוח, אך מדובר במעמד עליו מורכבות דוושות רגישות ללחץ, והגה הניתן לסיבוב, לדחיפה ולמשיכה, שעליו ממוקם גם צג המחשב.

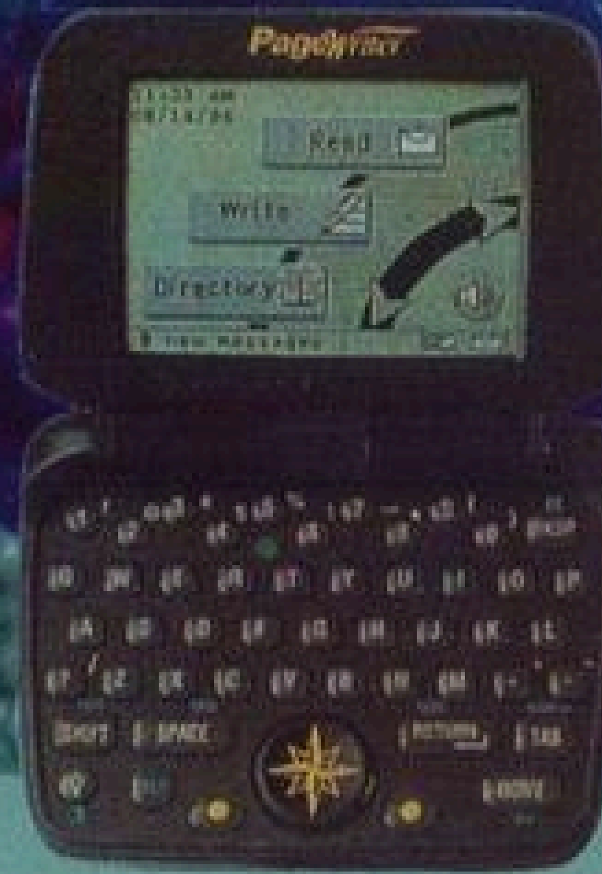
כל המתקן הזה נועד לתת תחושה אמיתית יותר במשחקי נהיגה, ולטענת מפתחיו הוא פועל נפלא.

Impulse Engine 2000

השם המפוצץ הזה שייך לג'ויסטיק חדש המיועד ליצרני מכונות משחק של ממש, ומחירו בחו"ל הוא כ-16,500 ש"ח.

במחיר כזה, קשה להביא אותו הביתה...





PageWriter

חברת מוטורולה הוציאה מוצר מדליק בדמות מסוף אינטרנטי אלחוטי. מדובר במחשב נייד בגודל 7 ס"מ על 10 ס"מ בלבד, המשלב בתוכו תקשורת סלולרית אלחוטית, ותוכנת HTML (תוכנה לקריאת דפי אינטרנט), המאפשרת למשתמש להתחבר לאינטרנט מכל מקום ובלחיצת כפתור, לקבל ולהעביר מידע ודואר אלקטרוני.

מחיר המוצר, המתוכנן להשקה באמצע 1997, הינו כ-1,500 ש"ח בלבד.
אח... אמריקה...

סקופ | חדשות מעבר לאוקינוס | ואולי גם כאן

ThunderSeat Ace

תמורת כ-550 ש"ח תוכל לרכוש בארה"ב את כיסא המשחק הזה, אשר כולל רמקולים במשענת, ג'ויסטיקים מקצועיים וכיסא המעוצב כמושב של מטוס קרב. בנפרד מעסקת המושב ניתן לרכוש דוושות לרגליים ומתקן מיוחד להחזקת המקלדת.

מתאים בול, לאוהבי מדמי הטיסה.

NoHands Mouse

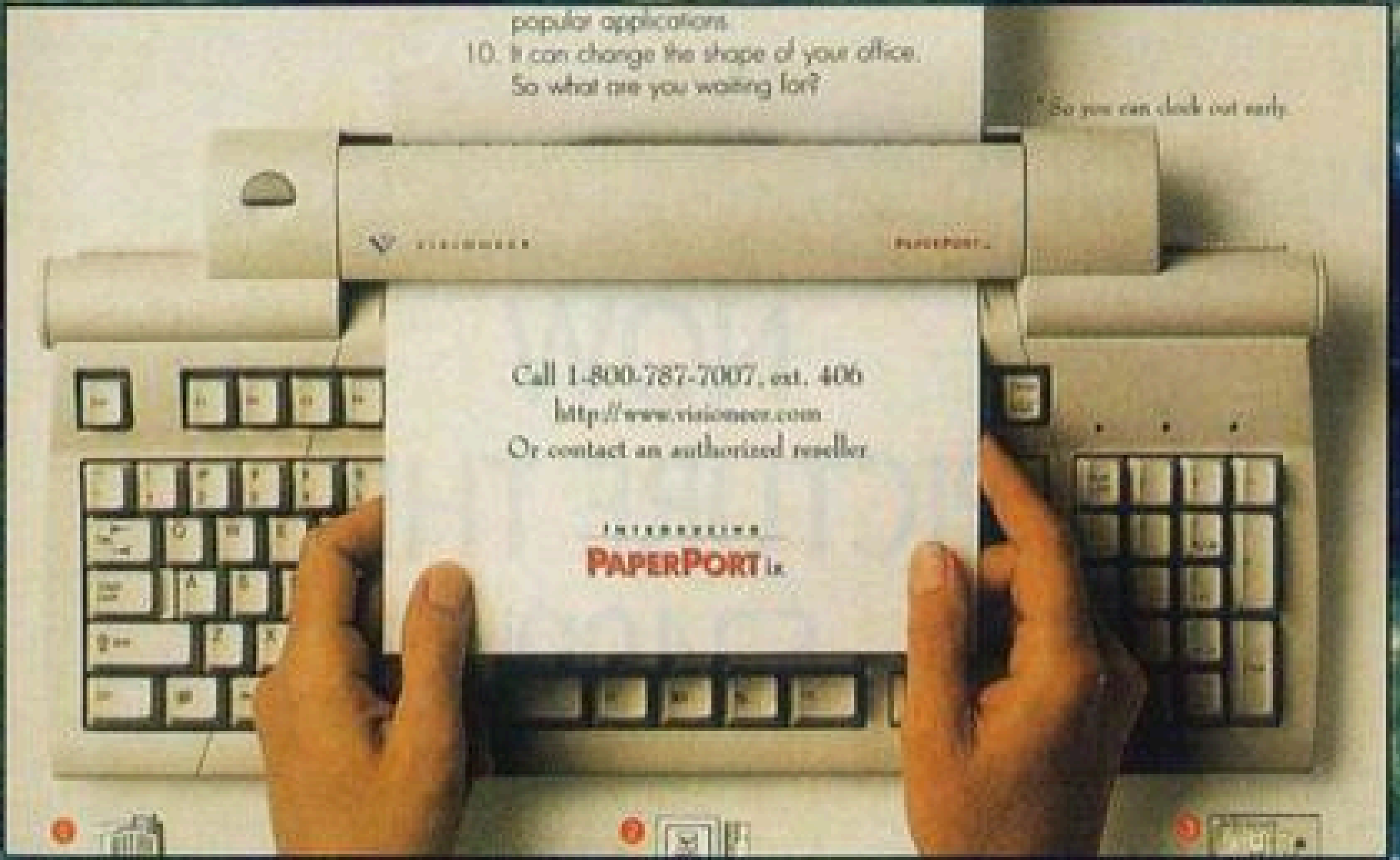
"עכבר ללא ידיים" הינו סוג חדש של עכבר המופעל על ידי זוג דוושות המופעלות באמצעות הרגליים. מדובר בדוושות מרופדות ומוגנות, כך שאין חשש לדרוך עליהן בחוזקה והן רגישות למגע ב-360 מעלות (סמן העכבר יזוז בהתאם ללחיצה שתבצע עם כף הרגל לכל כיוון). מטרת המוצר היא למנוע בזבוז זמן הנובע מעזיבת היד את המקלדת, הזזת העכבר למקום המתאים וחוזר חלילה.

רעיון מוזר לטעמי, אך נקלט היטב בארה"ב.

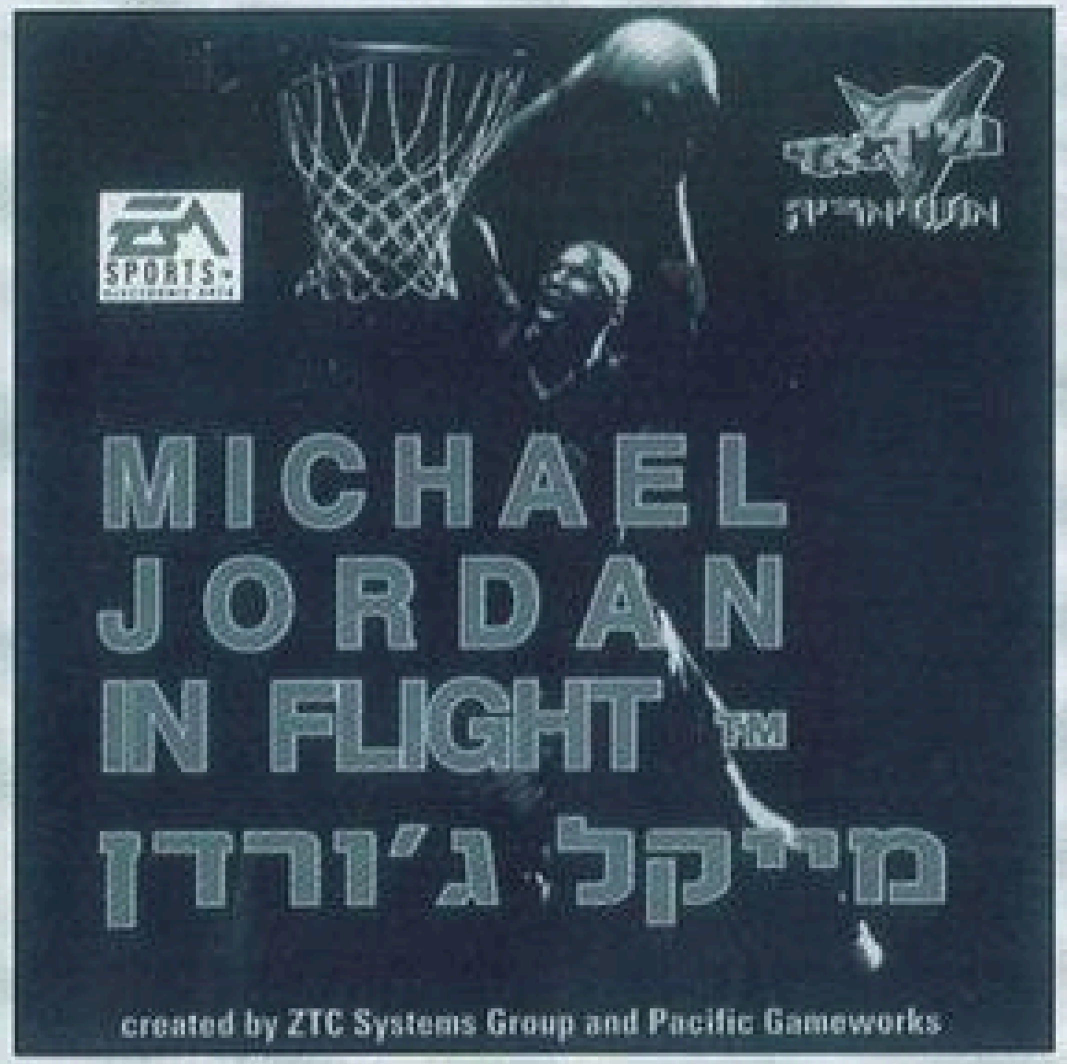
PaperPort ix

חברת Visioneer הוציאה מוצר חדש המורכב מסורק קטן ממדים, המורכב על גבי מקלדת ונועד לבצע הקלדת מסמכים ואחסון מידע.

למוצר החדש מצורפות כמה תוכנות, כגון: זיהוי טקסט אנגלי ברמה גבוהה, זיהוי כרטיסי ביקור ובנייה אוטומטית של כרטסת לקוחות המורכבת גם מתמונות הכרטיסים, תוכנה מיוחדת לעיצוב ומילוי טפסים קבועים ועוד...



מייקל ג'ורדן



הוראות הפעלה

דרישות מערכת

- 486DX2-66 עם 8MB זיכרון
- כרטיס מסך VGA ומעלה
- כונן תקליטורים CD-ROM בעל מהירות כפולה
- כרטיס קול (לא חובה)
- עכבר או ג'ויסטיק
- MS-DOS 5.0 ומעלה
- 4MB ומעלה מקום פנוי בכונן הקשיח

התקנה

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים (CD-ROM).
2. עבור לכונן התקליטורים על ידי הקשת :D (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים אשר ברשותך), ולחץ על Enter.

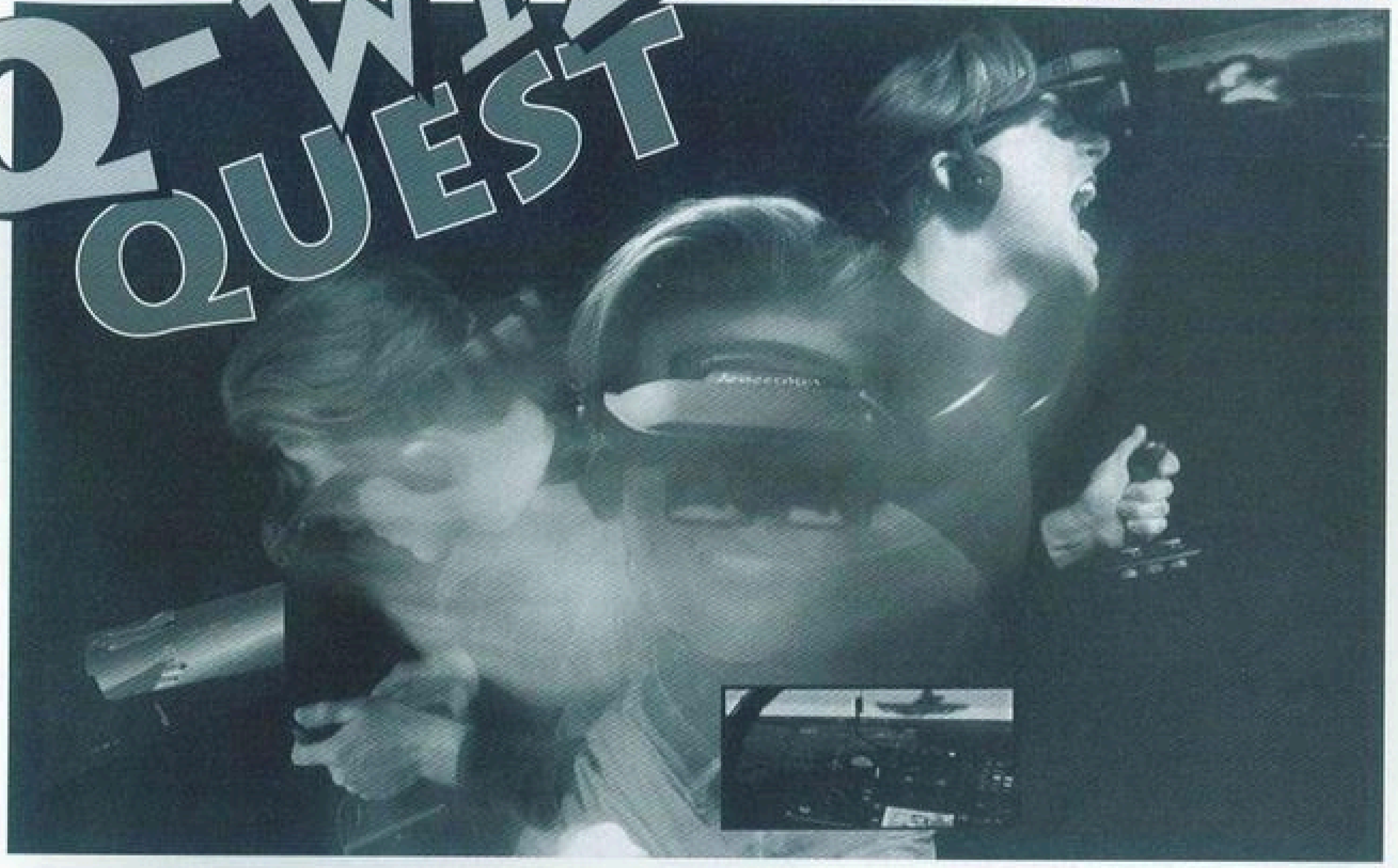
הערה למשתמשי Windows 95 – כדי לצאת לסמן ה-DOS, בחרו ב"התחל", "תוכניות" ובסמל של MS-DOS PROMPT.

3. על מנת להתקין את המשחק בכונן הקשיח, הקש את המלה INSTALL, אחריה את אות הכונן הקשיח ונקודתיים. לדוגמה, :INSTALL C ו-Enter.
4. עקוב אחר ההוראות של גבי המסך והמתן עד תום העתקת הקבצים.
5. לאחר הופעת הלוגו של המשחק, תתחיל התקנת הקונפיגורציה (ג'ויסטיק, עכבר, כרטיס קול וכד').
6. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך עד לתום ההתקנה.

הפעלת המשחק

1. **למשתמשי DOS** – עבור לספרייה בה התקנת את המשחק (לדוגמה: CD JORDAN ו-Enter), והקש BB ו-Enter.
2. **למשתמשי Windows 95** – פתח את "המחשב שלי". בתוכו בחר את הכונן הקשיח שבו הותקן המשחק, ובתוכו פתח את הספרייה בה הותקן המשחק (ברירת המחדל היא: JORDAN). מצא את הקובץ BB (הקובץ מסומן על ידי מלבן עם מסגרת כחולה ובתוכו גלגל שיניים) ולחץ עליו לחיצה כפולה.

טורניר קווסטים
חדש מסוגו בישראל!



בכל חודש, עיתון WIZ מתקשר אליך ומעמיד אותך מול שחקני הקווסטים הטובים ביותר במדינה.

חוקי המשחק: שלושה קוראים שיעלו בגורל, יקבלו שיחת טלפון בתאריך מפורסם מראש, ויתמודדו עם סדרת שאלות הבוחנת את שליטתם ב"קווסט החודש".

המנצח בטורניר יזכה בפרס מתנת חברת באג מולטיסיסטם. **והפעם:**

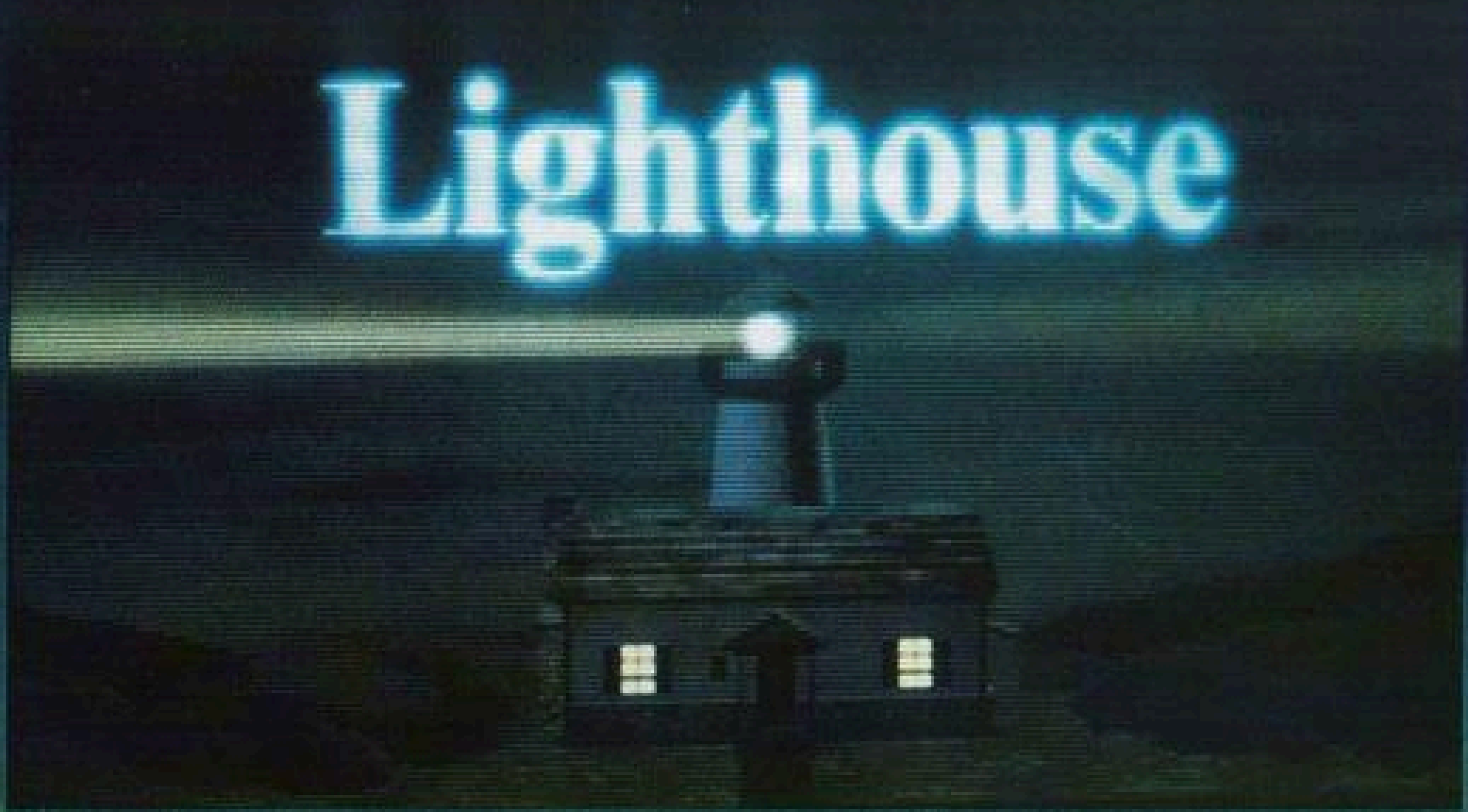
יומו של הטנטיקל

תאריך אחרון להגשת המועמדות יהיה ה-13.1.97.
ביום שלישי ה-14.1.97, בין השעות 17:00-18:00, נציג המערכת יתקשר אל שלושת הנבחרים.

- -

לכבוד Q-WIZ-QUEST
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114
ברצוני להגיש מועמדותי לטורניר החודשי.
תאריך ____________
שם פרטי ____________ שם משפחה ____________ תאריך לידה ____________
רחוב ____________ מס' ____ עיר ____________ מיקוד ____________
טלפונים וזמנים ____________________________
שם האב ____________ שם האם ____________
ביה"ס ____________ כיתה ____________
דברים שאתה עושה חוץ מלשחק במחשב ____________________________
____

תמונה
(אם שלחת תמונה
אין צורך לשלוח שוב)



תיקים באפילה

מאת: אידלס דויד וד"ר וויז

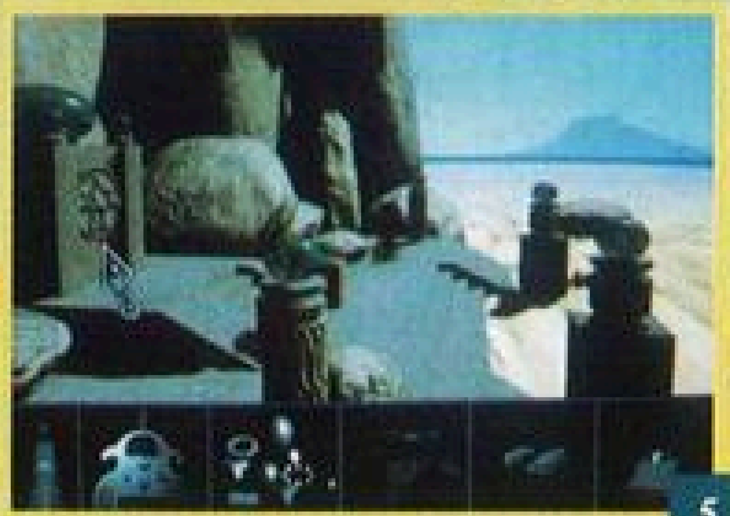
LIGHTHOUSE - הלהיט האחרון מבית היוצר של SIERRA, מעמיד אותך בלב לבה של הרפתקה חדשה, הדומה מבחינה גרפית ל-MYST האגדי מבית BULLFROG. מדען צעיר בונה מכונה שמקפלת את הגלקסיה ופותחת חריץ לעולם רחוק עליו משתלט יצור אפל. עליך מוטלת המשימה להציל את המדען, את ביתו, את עולמו ואת כולנו מהיצור האפל והנורא!

1 העולם הרחוק והמסתורי.

2 רב הנסתר על הגלוי.

3 ציפור קטנה תעזור לך לעבור.

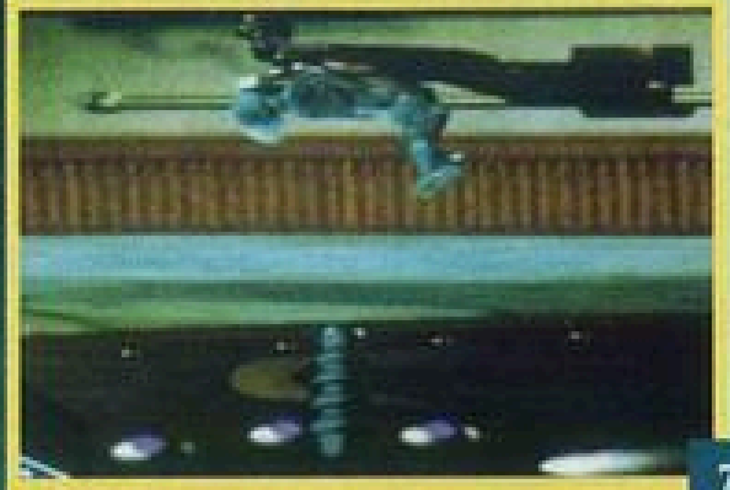
4 מישהו ראה את באטמן?


5 המעלית למקדש.

6 ראש השום - יש לו תקליטון בשבילך.

PC

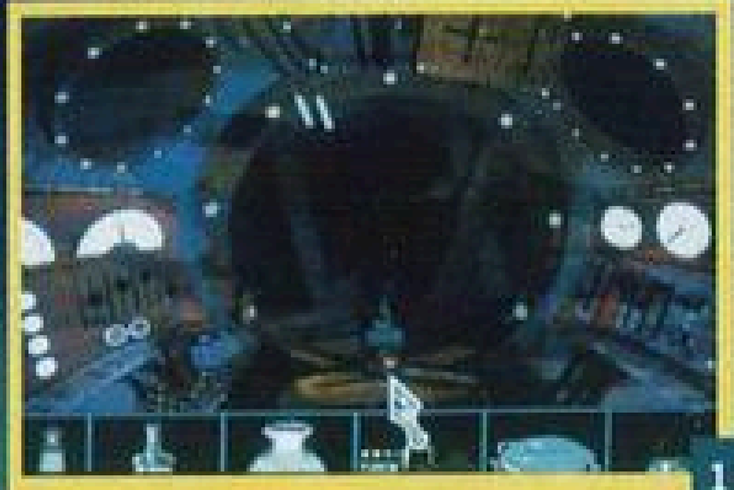
חקירה מצולמת

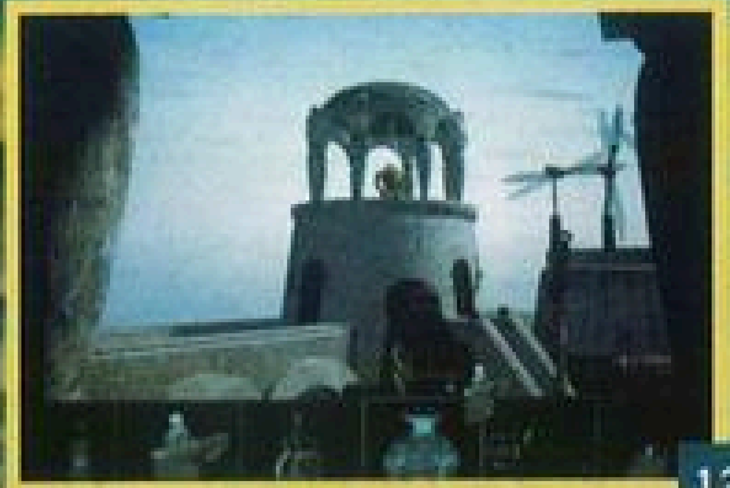

7 מגנט גדול - נשק נגד ציפורי ברזל.

8 אפס את המכונה וקפוץ אל עולמך.

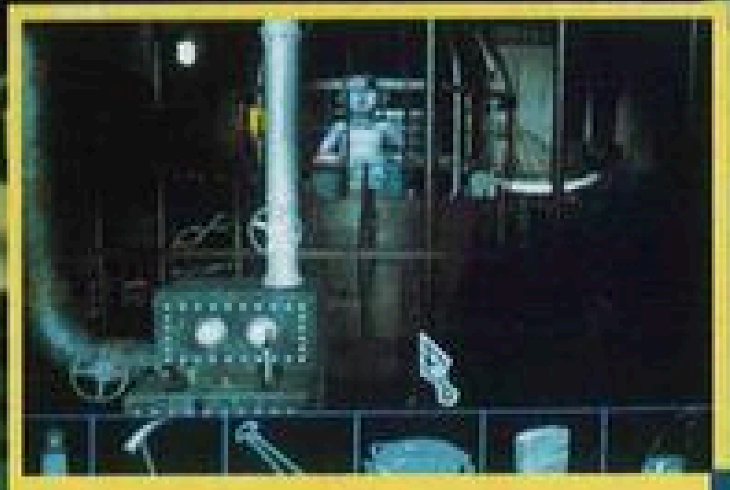
9 השער נפתח על ידי משקולת.

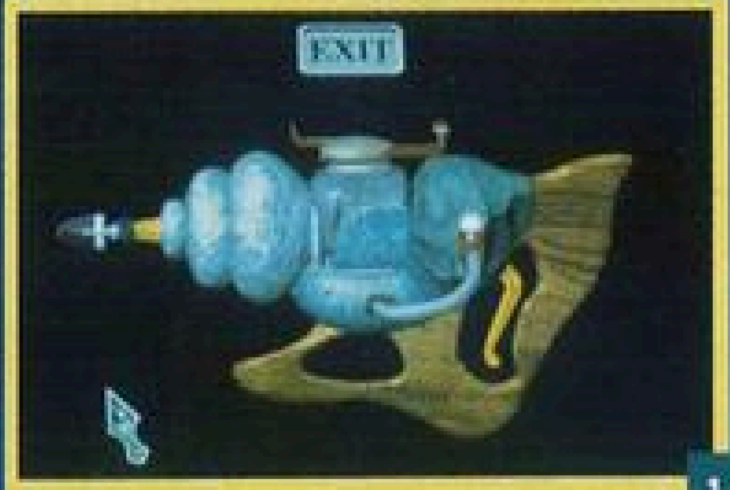
10 מחשב הניווט של הצוללת.

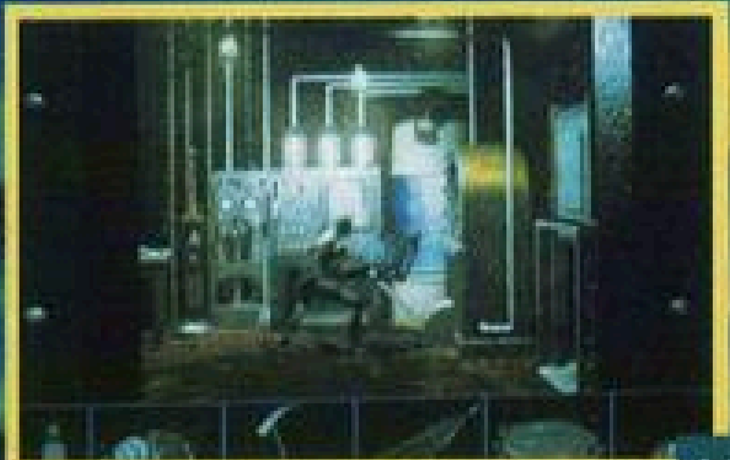

11 מיני צוללת מפצחת כספות.

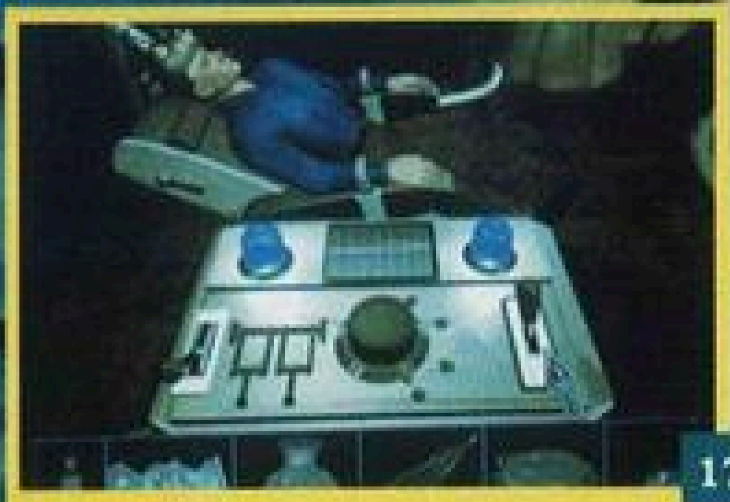

12 בום!!! ואין מפלצת.

13 הרכבת הזו יכולה לנסוע לאחור.


14 אמגדה הקטנה - הצל אותה.


15 האקדח הזה יעצור את היצור האפל.


16 תירה - לפני שיגיע לידית הגדולה.


17 להתענות או להתעורר - הכל תלוי במתסכים.

18 אין כמו בבית...

מצעד המשחקים

כוננות

הפריצות והתנודות הדרמטיות של המצעד הקודם עושות את שלהן, והמצעד "סופג" את המשחקים החדשים במטרה להכין את עצמו לשפע מוצרי חג המולד הבאים עלינו לטובה.

זה כמעט מובן מאליו, אך בכל זאת צריך לומר מלה טובה על CIVILIZATION 2, שבאש ובמים שומר על הבכורה. C&C לעומתו, חוזר למקום השני, ומאותת על כוונת השתלטות מחודשת (אם לא הוא, אולי אחיו הצעיר RED ALERT, שבדיקות האולטראסאונד שלו מצביעות מזה זמן רב על כיבוש מטאורי). QUAKE, שלמרבה הפלא לא הצליח להשתלט על הבכורה, יורד למקום ה-3 המכובד.

כצפוי, DAGGERFALL של VIRGIN ממשיך לטפס, והפעם - שני שלבים אל המקום ה-6.

במצעד, כמו בחיים, מול הצלחות יש גם אכזבות, וכך GALACTIC CIV., אשר ידע את הבכורה, נוחת בקו האמצע של המצעד - במקום ה-10. את הפריצה הגדולה מספק הפעם סימולטור הרובוטים, עליו דיווחנו בגיליון זה, SHATTERED STEEL - היישר למקום ה-13. וכך נוגס הוא במעמדו של להיט הרובוטים הקודם, MECHWARRIOR II, שצונח לקו האדום של ה-20.

הפעם נדחקו מה-20, NEED FOR SPEED מהמקום ה-17 ל-21, SETTLERS II מהמקום ה-19 ל-22 ו-GK 2 מהמקום ה-20 ל-23.

וכרגיל, משחקים חדשים ממשיכים להתברג ולחפש את מקומם, CRUSADER NO REGRET במקום ה-25, GENEWARS במקום ה-56, F22 LIGHTNING במקום ה-62, ALBION במקום ה-72, SCREAMER 2 במקום ה-75, ROADRASH במקום ה-88, BROKEN SWORD במקום ה-90 ו-RAMA הטרי במקום ה-100.

נמשיך לדווח. ביי, ביי.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl
לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	36	(1)	1
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	57	(3)	2
ID	QUAKE	17	(2)	3
BLIZZARD	WARCRAFT 2	48	(4)	4
3D FORMGEN	DUKE NUKEM	28	(4)	5
VIRGIN	DAGGERFALL	4	(8)	6
MICROPROSE	GRAND PRIX 2	18	(7)	7
INTERPLAY	DESCENT 2	35	(10)	8
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	60	(9)	9
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	46	(6)	10
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	107	(14)	11
ORIGIN	WING COMMANDER 4	38	(12)	12
INTERPLAY	SHATTERED STEEL	4	(-)	13
TIME WARNER	STAR CONTROL 3	5	(32)	14
VIRGIN	Z	12	(11)	15
STARDOCK	AVARICE: THE FINAL SAGA	8	(16)	16
VIRGIN	DOOM 2	107	(18)	17
STAR CROSSED	STARS! 2	52	(15)	18
SIR TECH	JAGGED ALLIANCE: D. GAMES	8	(22)	19
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	69	(13)	20

WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל- WIZ

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים, מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! חתום עוד היום על מנוי שנתי ל-**WIZ** (12 גיליונות), וקבל מדי חודש את גיליון **WIZ** בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM.

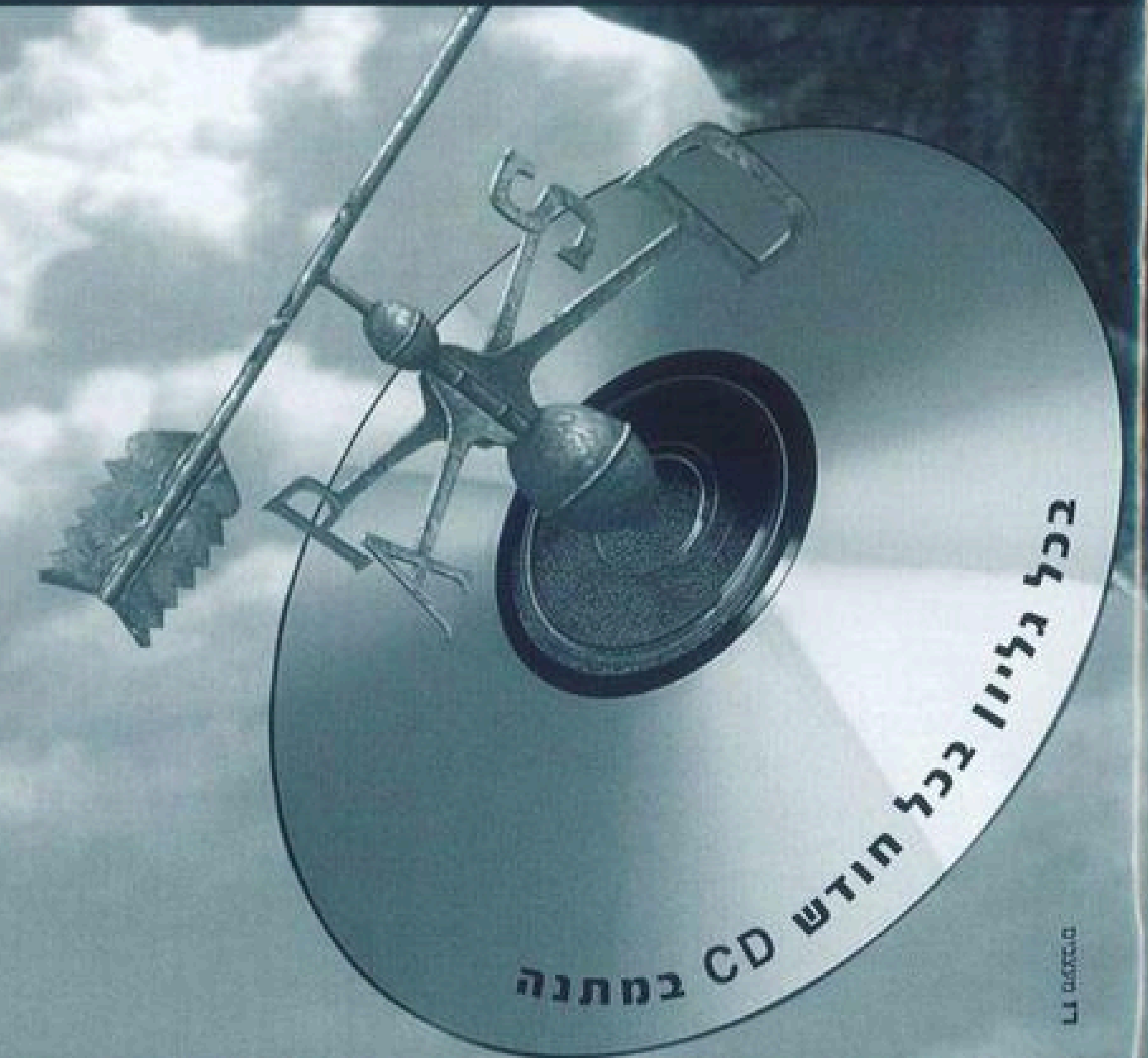
בנוסף יקבל כל מנוי:

1 משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.

*המתנה תישלח עד חודש מיום חתימת המנוי.

2 כרטיס חבר במועדון "באג סטור", שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות "באג סטור".

3 בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.



רשימת המתנות
יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

- ☐ מכונת מלחמה - תקליטונים
- ☐ מכרות הזהב - תקליטונים
- ☐ זאב הים - תקליטונים
- ☐ מתקפת הרובוטים - תקליטונים
- ☐ ברוטל CD-ROM
- ☐ ספר - אחרי משחקים ב-Internet
- ☐ אופנועי הרעם CD-ROM
- ☐ רובוקיד CD-ROM
- ☐ טום וג'רי - תקליטונים
- ☐ אזור הגיהינום CD-ROM

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. טל: 03-5794711 שלוחה מס' 6
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת
מנוי מס' ....
שם משפחה .... שם פרטי ....
תאריך לידה ....
רחוב .... מספר .... עיר ....
מיקוד .... טלפון ....
מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ....
☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות.
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס .... כתובת .... טלפון ....
מספר ת.ז. .... מספר כרטיס ....
בתוקף עד .... חתימת בעל הכרטיס ....
בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

ROADRASH
"זהירות" בדרכים

מאת: רועי ג'נינגס

היגיון ומתכנתים הם שני דברים שלא תמיד הולכים ביחד, לפעמים זה עלול להפריע לאדם הרגיל ולעתים יש בדבר משום קסם מיוחד והכרחי. כך או כך, מסתבר שכמה מתכנתים החליטו כי אין דבר מהנה יותר מלהרביץ למישהו במהירות 200 קמ"ש, ולראות אותו קופץ, עף ונמרח על המדרכה. מלבד, כמובן, לעשות את זה לשבעה אנשים!

ROADRASH - מירוץ אופנועים חדש ל-Windows 95, מאפשר משחק של 8 שחקנים ברשת בנוסף לכל אופציות המשחק הרגילות.

משימתך היא להתחרות בערים, שבילי עפר, דרכים הרריות וכו' - כל זאת תוך כדי הימנעות מסכנות הכביש כמו שוטרים, צמתים עמוסים, ואופנוענים אחרים שינסו להיפטר ממך.

באפשרותך להתחרות באחד מחמישה אזורי מירוץ מסוכנים, בהם ניתן להרוויח או להפסיד כסף בהתאם לתוצאה. בכל אזור יש חמישה שלבים הנעשים יותר ויותר קשים בהדרגה, ובמידה שתשרוד את 25 השלבים - תהפוך למלך הכביש.

מהירות המשחק תאפשר לך להגיע למקום ראשון גם אם אתה מפגר מאחור, וזאת רק אם תתחמק בהצלחה מכל הסכנות האורבות כמו התקפות היריבים, לרבות תחמונים ותכסיסים של בודדים או קבוצות.

השחקן, כצפוי, לא חייב לעמוד מול ההתקפות בחוסר אונים, ובאפשרותו לבצע בשלב המיידי בעיטות ואגרופים (אינם גורמים הרבה נזק), בשלב מאוחר יותר להניח ידיו על נשק חם, ובשלב מתקדם לתכנן את מהלכיו ולגרום לנזק רציני יותר ליריבים.

התחום הגרפי בהחלט משביע רצון, אך לא מבריק במיוחד, לאור העובדה שמסכי רקע רבים חוזרים על עצמם.

המשחק מצטיין בתחום הסאונד, לרבות מוסיקה של להקות רוק אלטרנטיבי, מה שמכניס את השחקן לאווירה הקשוחה.

בתחילת המשחק באפשרותך לבחור בין מצב ה"כיסוח", בו פשוט תיכנס למסלול ותנסה לפלס דרכך למקום הראשון (זוהי הדרך המהירה להיכנס לרוח המשחק), לבין האפשרות של ה"משחק הגדול" הגורם לשחקן להתחרות עבור מזומנים בתוך ההמולה של האקשן.

תוכל להשתמש בכספי הזכיות שלך כדי לרכוש אופנועים חדשים, לשלם קנסות במידה שעוצרים אותך ולתקן את הנזק שתגרום (ואכן תגרום) לאופנוע שלך.

אם נמאס לך לשחק מול המחשב, עומד לבחירתך מצב "אחד על אחד", בו תוכל לשחק משחק רב משתתפים - הילחם מול עוד כמה מהאופנוענים האחרים באמצעות מודם, חיבור ישיר או רשת. יחד עם זאת, זכור כי לשחקני המחשב יש זיכרון, כך שאין מה לצפות לטיפים ממי שכרגע סיימת "לכסח" - אדרבא, צפה לנקמה ממנו בשלב הבא של המירוץ.

דרישות המינימום לא קטנות: 16MB של זיכרון, פנטיום 75, Windows 95, VESA ו-25MB של מקום בכונן הקשיח.

SCREAMER 2
צעקה שנייה

מאת: עמית חסון-אלוני

גל גדול למדי של משחקי מירוץ החל להציף את שוק המשחקים לאחרונה, אחד מהם היה SCREAMER - שנחל הצלחה לא מבוטלת. בעקבותיו, ותוך פרק זמן קצר יחסית, הגיעה המהדורה השנייה למשחק טוב זה שהצליח במכירות, הלא הוא ה-SCREAMER 2.

מירוץ מטורף וצמוד במהירויות עצומות והרבה אקשן היה ונשאר עיקר העניין ב-SCREAMER, שהפעם לוקח אותנו לבריטניה, מצרים, ארצות הברית, פינלנד, שווייץ וקולומביה.

פרק ההמשך מאפשר ארבע צורות משחק שונות - משחק רגיל, משחק אליפות, מירוץ מול השעון או משחק במספר שחקנים, המאפשר לך "להילחם" במסלול המירוץ מול חבריך.

במשחק הרגיל על השחקן להתפרץ קדימה ללא מעצורים כנגד שלושה מתחרים אחרים על פני שישה מסלולים שונים.

מירוצי האליפות הם לנהגים המתמידים והמחושבים יותר, האוהבים לתכנן את מכוניתם בעצמם ואת כל שלבי המירוץ עד שהם מגיעים לבכורה. בתחרות זו, עליך להשלים משימות ולנצח בכל ארבע הליגות, מה שהופך אותן לקשוחות יותר ויותר ככל שאתה מתקדם.

הליגה הראשונה כוללת ארבעה מסלולי מירוץ בלבד ואחרי שהם יושלמו, שלושת מסלולי המירוץ הבאים אחריהם ייפתחו לשני מסלולי התקדמות שונים.

במשחק מול השעון עליך פשוט להתחרות כנגד השעון המתקתק ולנסות לשבור שיאים - צורת משחק זו יכולה לעזור לך לשפר את טכניקת הנהיגה שלך, וכדי ללמוד את התנהגות המכונית במצבים שונים.

המשחק במספר שחקנים מאפשר משחק של עד ארבעה שחקנים אשר יכולים להתחרות ביניהם, לשחק ברשת או דרך חיבור סיריאלי. ישנה גם אפשרות משחק של מסך מפוצל (בו שני השחקנים מביטים אל אותו מסך המחולק לשני חלקים), שם יתחרו שני השחקנים על הניצחון.

בחירה נבונה?

משחק זה עשיר באופציות שונות ומגוונות, היות והשחקן יכול לבחור בין ארבע קבוצות המתיימרות לייצג סוג אחר של אופי קבוצתי (וצבע).

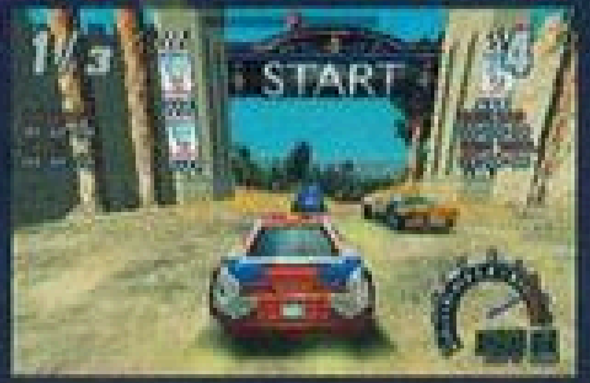
אחרי בחירת הקבוצה עליך לבחור את מכונית המירוץ מתוך ארבעה סוגי מכוניות לבחירה, כאשר הנתונים היבשים שלהן מוצגים לפניך, כגון: מהירות סופית והתנהגות כללית. אחרי שמכוניתך נבחרה אתה יכול לבצע בה שינויים שונים כמו החלפה של צמיגים, בלמים ומערכות אחרות (דבר זה הוא שימושי בגלל השוני הגדול שקיים בין מסלולי המירוץ השונים - מסלולי חול, בוץ, שלג, מדבר וכו'). מעבר לכך, ניתנת כאן גם אופציה של שמירת המכונית שייצרת, על מנת להשתמש בה במירוצים עתידיים.

במשחק ישנם הפתעות ובונוסים שונים לאורך הדרך, לכן כדאי לעשות את המקסימום לכל אורכו ותמיד לפקוח עיניים על המתרחש סביב כדי לא לפספס שום דבר.

מלה טובה

הגרפיקה ב-SCREAMER 2 היא ציורית ומדויקת למדי, מתוך כוונה לשמור ולהקפיד על פרטים קטנים המוסיפים לא מעט. עומס הגרפיקה הזה עלול לגרום למשחק להיות אטי ומטריד מדיי על מחשבים חלשים (486-66 ומטה), אך על מחשב מהיר, המשחק רץ בצורה חלקה, האנימציה מדויקת והנופים מוסיפים לאווירה המיוחדת של מירוץ במדינות שונות.

מעבר לכך, המוסיקה השונה המושמעת לאורך המסלולים, מוסיפה נופך שאינו קיים ברוב משחקי המירוץ, וללא ספק מגבירה את ההנאה הכללית לאורך המסלולים. והכי חשוב - אוהבי משחקי המירוץ, ללא ספק יאהבו את המשחק הזה והוא יהווה תוספת מרשימה לאוסף.



טור העורך

מדור טיפים נוסף מגיע, ובמיוחד עכשיו, אחרי שבטח נתקעתם בכל המשחקים שקניתם בחנוכה, תוכלו ליהנות ממנו במיוחד. לצורך הכנת המדור הזה יצאתי לטיול קצר לאי קטן באוקיינוס השקט, שם פגשתי את אור מתבודד על החוף עם שתי נערות אקזוטיות שנופפו מעליו בעלים רחבים. לאחר החלפת חוויות שונות (הוא סיפר לי על 134 מטעמים שאפשר לעשות מקוקוס ואני סיפרתי לו שמכבי ת"א עושה לי את המוות), החליט אור לעזור לי מעט במדור ונתן לי כמה כתובות של אתרי חברות משחקים, שעליהם תוכלו לקרוא ב"אינטר-טיפ". אז תודה לאור, ועד כאן טור העורך להפעם.

אורן רביב.

שאלות ותשובות

נועה ארליך מגבעתיים שלחה למדור מכתב נרגש ובו ביקשה לדעת "האם ישנם צ'יטים למשחק הנפלא "HEROS OF MIGHT AND MAGIC" ?

ובכן נועה, למשחק הנפלא הזה אכן יש צ'יט קטן וחביב ושליחנו מעכו, יובב אלול, גם שלח לנו אותו.

בזמן המשחק הקישי את המספרים 101495, ולעיניך תתגלה המפה הנפלאה.

אלעד מריאן מרמת השרון קנה את המשחק EARTH WORM JIM, אולם הוא נתקע בכמה קשיים בדרכו לחסל את הרשע, ולאחר שהתאכזב מעיתון אחר החליט לפנות אלינו.

ובכן אלעד, בהתחלה חשבתי לשלוח את המכתב שלך חזרה למתחרים, אולם לאחר דפדוף במדור שלהם החלטתי שלא כדאי להשאיר אותך תקוע, ולכן:

POPQUIZHOTSHOT - 1,000 כדורים למכונת ירייה.

JUSTWHATYOUSEEPAL - אקדח פלסמה.

THREEMILESISLAND - מקסימום אנרגיה.

ONANDONANDON - פסילות אין-סופיות.

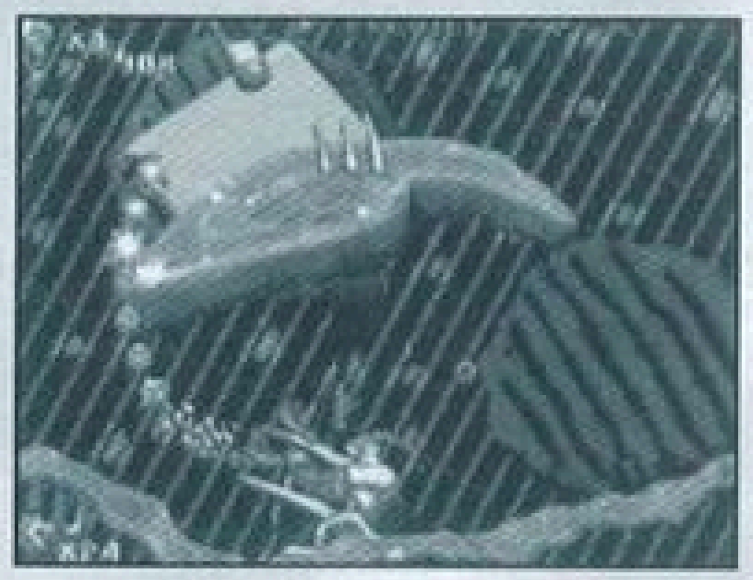
IITSAWONDERFUL - תקבל פסילה נוספת.

SLAUGHTERHOUSE - גישה ל-5 השלבים הראשונים.

ROMARIO - גישה ל-11 השלבים הראשונים.

GETTHECHEESETOSICKBAY - גישה לכל השלבים.

כמו כן, כדאי לכם לנסות גם את IDKFA ואת IDDQD -.



אם אתם רוצים לשנות מראה, למה שלא תנסו את: FESTERING ,PULSATING ו-PUSFILLED.

אינטר-טיפ

הנה מספר כתובות של אתרי כמה מחברות התוכנה המובילות בעולם, שהובאו אלינו הרחק מהאוקיינוס השקט. בכל אתר ישנו מדור נרחב העוסק בטיפים ובצ'יטים למשחקי החברה, ואפשרות להוריד DEMO של משחקים נבחרים.

3D REALMS -

http://www.3drealms.com/ - כאן יש בעיקר צ'יטים ל-Duke Nukem 3D ואפילו ל-Commander Keen (זוכרים?).

ACCES -

http://www.accessoftware.com/ - צ'יטים לתקועים ב-UNDER A KILLING MOON או בהמשכו, THE PANDORA DIRECTIVE.

BULLFROG -

http://www.bullfrog.co.uk/ - אתר מעולה, בו יש לך אפשרות להוריד צ'יטים לכל משחקי החברה.

DOMARK -

http://www.ea.com/ - צ'יטים פתרונות וכו'.

טיפ

הקוד ל-Web Runners Loft הוא 450144286.

אם אתה תקוע על הקרח ב-Web Runners Well הדפס ZZTOP.

הקוד ל-Circus Well הוא CIRCUS MAXIMUS.

Wofford Well - VULCAN.

Cathrines Well - HOROSCOPE.

Runners Well - ANACHRONY STATION Web.

Falconettis Well - LEATHER APRON.

Berman Well - BERMAN 4.

Maximwn Cains Well - DIGITAL EDEN.

Isis Well - PSY BARD.

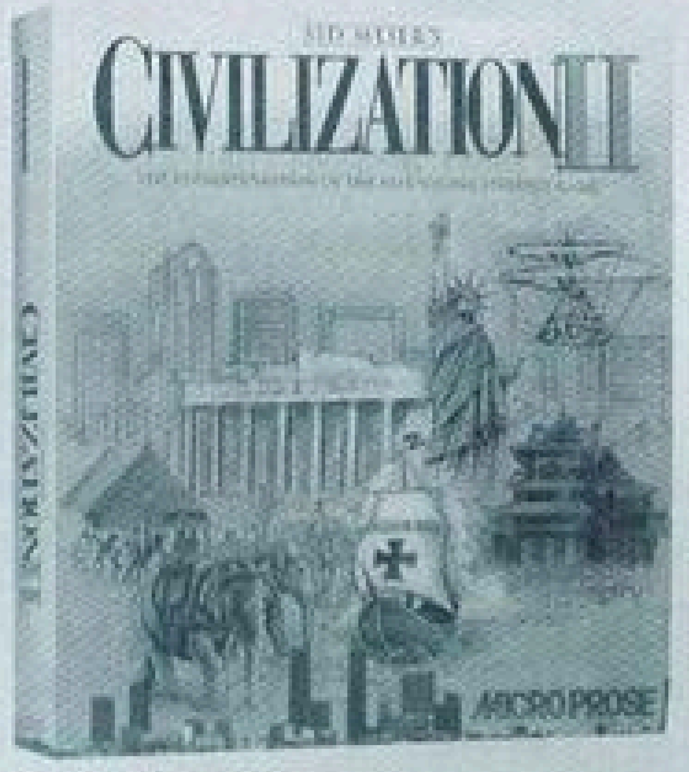
Anti Viral Well - EXTERMINATOR.

Warp Space Well - WARP.

צ'יטים

CIVILIZATION

אם תלחץ על Alt ותקיש 1234567890, תגלה שאתה יכול לראות את כל מפת העולם, כולל ערים או יחידות של האויב. אם גם זה לא מספק את תאוות הכוח שלך, תמיד תוכל ללחוץ גם על Alt ו-R בו זמנית, ולשנות את יחסן של ארצות אחרות אליך.



LITTLE BIG ADVENTURE

LBA היה ונשאר אחד המשחקים היותר אהובים על עורך המדור הזה ולכן, למרות שהוא יחסית ישן, החלטתי לפרסם לו צ'יט קטן:

על מנת להחזיר את כוח החיים שלך למקסימום, עליך ללחוץ על B + I + G.

בנוסף, תוכל ללחוץ על Ctrl, Alt, ה-Shift הימני ו-F12, על מנת לקבל את מיקומך בקואורדינטות.

FIFA 96

בחר "QUIT TO DOS" מתפריט הבחירה במסך וכשמסך הקרדיטים יופיע, הקלד XPL:AY ו-Enter. פקודה זו תחזיר אותך למסך המשחק הידידותי (FRIENDLY), כשלרשותך חמש קבוצות חדשות למשחק.

צ'יט נחמד נוסף, נותן לך תפריט חדש שבו תוכל לשנות את גודל הכדור, לתת לשחקנים תלבושות בצבעים מטורפים וגם להציב קירות בלתי נראים באמצע המגרש.

על מנת לעשות את כל זה עליך להיכנס למסך המשחק הידידותי, לבחור מהליגה בארה"ב את ונקובר כקבוצה בצד שמאל ואת נבחרת קנדה כנבחרת בצד ימין. לאחר מכן, יש ללחוץ על Ctrl, Alt ו-Insert בו זמנית.

לאחר שהפעלת את הצ'יט תוכל ללחוץ במהלך המשחק על F1 על מנת להעלות את התפריט בחזרה.

HUMANS 3

HUMANS 3 צורף בזמנו לגיליון 66 של וויז, וכך נוצרה אפשרות לעידו שלמה וינון כהן מראשון לציון להתיישב מול המחשב ולפצח את המשחק.

להלן הקודים שהם שלחו לנו:

1. EXPEDITION
2. FLOORS ON FIRE
3. CAMERA TOASTY
4. JUMPING BEANS
5. SPANNER EATER
6. CHALK N CHEESE
7. EYEBOW JUMPER
10. A BIG BEATING
11. GOING TO MARS
12. HUGE TURNIPS
13. PINK PEA SOUP
14. LUMPS OF MUD
15. PILES OF SPUDS
16. GLENZ VECTORS
17. HUNKEY DORY
18. RASTER TUNNEL
19. LICKRTY SPLIT
20. PORK CHOP CITY
21. CANNIBAL BOB
22. BABOON CASES
23. SHOTGUN DODGER
24. DRAGON BALLS
25. INTERFERENCE

DARK FORCES

יובב אלול מעכו שלח למדור מספר צ'יטים ל-DARK FORCES.

LAPOSTAL - משיג כלי נשק.
LAIMLAME - GOD MODE.
LAUNLOCK - מפתחות.

DESCENT

המשחק מכיל מספר רמאויות (צ'יטים) שהחלטנו להביא אותם בפניכם, אך חשוב לזכור שהשימוש ברמאויות יוריד את סכום הנקודות שצברתם במהלך המשחק לאפס, והרמאויות יכולות אף לפגום בהנאה.

מעבר לכך, הרמאויות לא יעבדו במשחקי מודם, רשת או חיבור סיריאלי.

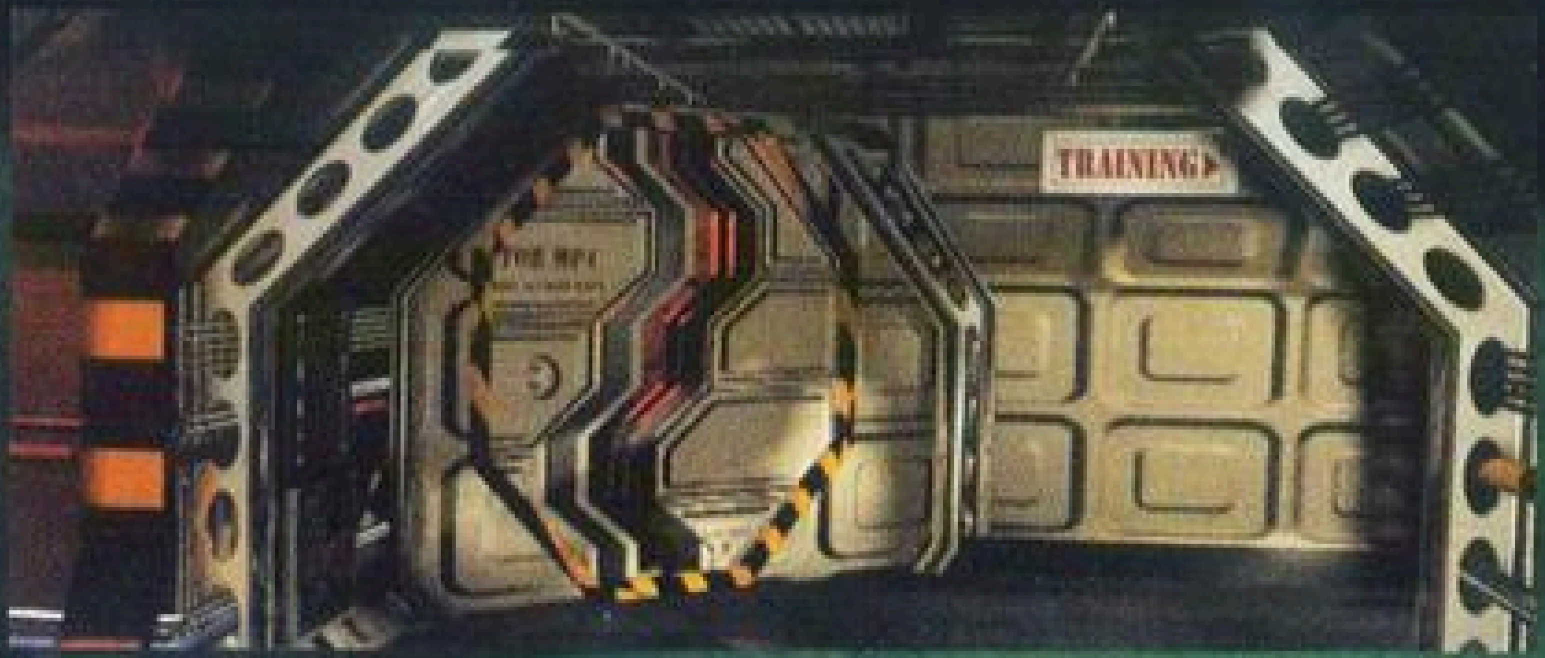
המפתח לכל הרמאויות הוא "GABBAGABBAHEY". רק לאחר שתקישו קוד זה תוכלו להשתמש ברמאויות הנוספות:

- ★ MITZI - בעזרת קוד זה תקבל את כל המפתחות.
- ★ Alt-F - אם תקיש קוד זה במסך המפה, תוכל לראות את כולה.
- ★ GUILE - בעזרתו תקבל את ה-Cloaking device.
- ★ RACERX - נותן לך תכונות של "בלתי פגיע".
- ★ TWILIGHT - מכוון את רמת המיגון שלך ל-100.
- ★ SCOURGE - מאפשר לך להשתמש בכלי הנשק מסוג WowieZowie.
- ★ BUGGIN - מפעיל את מערכת הטורבו.
- ★ BRUIN - מעניק לך פסילה נוספת (חיים נוספים).
- ★ BIGRED - מאפשר לך להשתמש בכלי הנשק מסוג SuperWowieZowie.
- ★ FLASH - מאיר מעבר של חבילות אנרגיה עד ליציאה.
- ★ AHIMSA - מנטרל את כלי הנשק של האויב.
- ★ BIOPSYTOYS - משמיד את ה-Reactor.

מאסטר-טיפ

שם	כתובת	מספר פעמים שנבחר למאסטר-טיפ	בעיתונים
יוסי אזולאי	טירת הכרמל	2	65,67
גיל תמרי	תל אביב	1	67
עידו שלמה	ראשל"צ	1	69
ינון כהן	ראשל"צ	1	69
יובב אלול	עכו	1	69

אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות או כל דבר אחר העולה על דעתכם, לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114, או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור סודות מחדר התמיכה".



Shattered Steel

עצבים של ברזל

מאת: דוד זילברשטיין

לאט לאט ובהדרגה, מקבל עולם משחקי המחשב את סימולטור הרובוטים כז'אנר לכל דבר. חברת ACTIVISION החזיקה במונופול עם סדרת MECHWARRIOR שהושתתה על פי משחק התפקידים השולחני של FASA, SIERRA הביאה את METALTECH ו-CYBERSTORM בשלב מאוחר יותר, ואילו ענקית התוכנה INTERPLAY, גילתה את הז'אנר הכמעט בלתי מנוצל – והביאה את SHATTERED STEEL.

ממש בגיליון הקודם, הבאנו סקירה על MERCENARIES (משחק ההמשך ל-MECHWARRIOR 2), SHATTERED STEEL שיצא כמעט מייד אחריו, פשוט עושה את העבודה טוב יותר, היות והחברה ב-INTERPLAY התרכזו בדינמיקה, במהירות ובאקשן שכלל לא בא על חשבון הריאליזם.

הצרה עם משחקי MECHWARRIOR היתה, ש-ACTIVISION מחויבים ליצור את מנוע המשחק בהתאם לחוקים של המשחק השולחני של FASA. המון אנרגיה ומשאבים הוצאו או אפילו בוזבזו על הטמעתם של החוקים השונים, כגון משקלי הרובוטים, משקעי חום, השפעת הנזק על הרובוט וכו'.

למרות שמעריצי FASA ודאי ראו בעובדה שניתן לשחק את המשחק השולחני בגרפיקת תלת ממד יתרון עצום, אך עבור השחקן הרגיל גרפיקת הפוליגונים הפשטנית, איטיות ומגושמות התנועה וסרבול החוקים, מהווים מגרעות שקשה לפצות עליהן.

SHATTERED STEEL מקיים את עולם המשחק שלו בייקום דמיוני שהומצא לכבוד המשחק עצמו. לפיכך לא היה צורך להתאים את מנגנוני המשחק לחוקים קיימים, שכן חוקי המשחק הוכתבו ונבעו מהנוחות והקלות שביצירתם.

מגוון רחב של כלי נשק ומיכשור קיים גם ב-SHATTERED STEEL, אך היתרון המרכזי הוא בחזות - בגרפיקה.

המשחק נפתח בסדרת סרטוני אנימציית תלת ממד המלווים במוסיקת אווירה ברמה ובאיכות גבוהה ביותר. סרטונים כאלה ממשיכים להופיע לאורך המשחק בין המשימות השונות, ומנשק ההכנות ובחירת המשימות מוצג ברזולוציה גבוהה ומלווה בדיבוב מלא.

מסך המשחק עצמו – מסך "תא הטייס", מראה את סביבת המשחק בגרפיקת פוליגונים משופרת בהרבה מזו שראינו ב-MECHWARRRIOR וב-METALTECH. התנועה החלקה והבלתי מרצדת ומהירות התנועה של המבנים והרובוטים - כל אלו שוזרים מנוע משחק דינמי ומהיר, שמתאים לאופי משחק פעולה.

הגרפיקה והאנימציה של ירויות הלייזר, המקלעים והטילים, גם היא משופרת ומלווה באפקטים דו ממדיים המוצגים בתוך הסביבה התלת ממדית. טכנולוגיה זו מאפשרת לטיל להיראות כיותר מגוף גיאומטרי, אלא כגוף מתכתי המתחמם, מאדים ומשאיר שובל של אש ועשן סמיכים ובולטים.

אחת הסיבות שהרובוטים והמבנים השונים מוצלחים, נעוצה לאו דווקא בעובדה כי הם חדים או מורכבים יותר מאלו שבמשחקי הרובוטים האחרים, אלא מכיוון שכל אובייקט מאופיין בטקסטים דו ממדיים, המוסיפים אשליה תלת ממדית לגופים הפוליגוניים.

SHATTERED STEEL אף לא מאכזב מבחינת העלילה. השחקן מתפקד כמפקדו של צבא קטן המוסר את הוראות הקרב שלו ממחשב בעל אינטליגנציה מלאכותית. שיקולים כמו חיי אדם וסבל לעתים נתפסים כשוליים בעיני AINIAC (שמו של המחשב החכם), וצריך לנהוג בו ב"כבדהו וחשדהו". בין המשימות השונות (על כוכבים שונים) אותן מציג לפניך המחשב, נרקמת עלילה סיפורית, ההופכת את המשחק למשהו מעט יותר עלילתי מאשר סדרת משימות קרב.

SHATTERED STEEL הוא ניסיון של INTERPLAY לדריסת רגל בשטח שעד היום לא דרכה בו. הוא ניסיון מושקע ונקווה שהוא יצליח מסחרית לפחות כפי שהצליח איכותית.

BEDLAM

אקשן מלוכסן

מאת: דוד זילברשטיין

לא מזמן, העביר CYBERSTORM את משחקי הרובוטים מפורמט הסימולטור אל לוח האסטרטגיה. BEDLAM, לעומתו, הופך את משחקי הרובוטים למשחק פעולה ממבט איזומטרי (אלכסוני), תוך שימוש בהמון אויבים, גרפיקת SVGA חדה, פיצוצים וכלי נשק.

למעשה, BEDLAM מזכיר בהמון אופנים, משחקי פעולה איזומטריים אחרים כמו SYNDICATE ו-GENDER WARS. אנו שולטים ברובוט שלנו במפת משחק אלכסונית עם מנשק קליל ופשוט: לחיצה על מקום כלשהו במסך עם כפתור העכבר השמאלי - והרובוט שועט לשם מייד, לחיצה על כפתור העכבר הימני - תשחרר ירייה או צרור יריות מכלי הנשק הפעילים.

כאמור, BEDLAM הוא משחק רובוטים, ובתחילת כל משימה יש לחמש את הרובוט ממאגר נרחב של סוגי כלי נשק שונים בתכלית, החל מלייזרים, רובי פלאזמה, מקלעים, טילים וכלה ברימונים קופצניים, רימונים דביקים, מוקשים ועוד. את כלי הנשק הפעילים תוכל לסמן על ידי השימוש בספרות המקלדת 9-1 או על ידי העכבר (מנשק ההפעלה הפשוט, יאפשר לך ליצור בזמן אמת כל תצורה של מטח אש שתבחר מתוך כלי הנשק שבהם חימשת את הרובוט).

סביבת המשחק היא עתידנית והמשימות עצמן מורכבות מיעדים ויעדי משנה, אותם יש להשלים כדי לשוב לבסיס. בכל משימה אנו מסיירים במפה אורבנית אחרת בה אורבים רובוטי אויב, יצורים זרים, יצורי בינה מלאכותית ואויבים נוספים אותם יש לחסל לפי דרישה.

למרות שמפת המשחק היא ריאליסטית ותלת ממדית (גודלם של המבנים והיצורים נמדד בקפידה) קיימים בה מעין בונוסים, ממש כמו במשחק פלאטפורמה, אותם ניתן לאסוף על מנת לזכות בנקודות, תחמושת, כלי נשק ומיני תופינים שונים.

ככלל, סביבת המשחק היא אינטראקטיבית ומלאה בגדרות חשמל, דלתות, מצלמות, מוקשים וכו', שהופכים את התנועה ליותר מטיול במוזיאון (ניתן לומר שב-BEDLAM אם אתה רואה את זה, אתה יכול גם לירות בזה).

כל סביבת המשחק, כולל מפת המשחק הפנימית, מוצגת בגרפיקת SVGA צבעונית עם אנימציה מהירה וחלקה. המבט האיזומטרי כאן, בניגוד ל-GENDER WARS ו-SYNDICATE, מאפשר פירוט רב יותר והגדלה פיזית של כל הדמויות והמבנים.

הבעיה המרכזית של BEDLAM נעוצה בעובדה שהוא אמנם קל להפעלה, אך הוא קשה לשליטה ולהתמחות. המבט האלכסוני לא נוח לכיוון מדויק של כלי הנשק, ואנו צריכים להסתמך על מסת האש שלנו ועל ה"בערך" הבינוני של מקבץ הפגיעות.

מנשק בחירת המשימות מראה לנו את שטחי המשחק מחולקים, כשכל חלק מהווה משימה אחרת, כך שאט אט אנו בונים את הפאזל עם השלמת המשימות.

במנשק חימוש הרובוט, דרכו אנו למעשה קובעים את מערכות ההגנה, ההתקפה והתנועה, קיימים בתחילת המשחק מספר כלי נשק המוגדרים כמסווגים. ככל שנתקדם נחשף לטכנולוגיות חדישות יותר, ומטבע הדברים גם לאויבים חזקים וחדשים יותר של השלבים המתקדמים.

לא תמיד נצא בודדים למשימה - BEDLAM מתוכנן גם עבור משימות של כמה רובוטים בצוותא, ורצות שמועות על גרסת MODEM ורשת.

מה שחשוב ב-BEDLAM הוא שהאתגר לא מתרכז תמיד באויב חזק או מרובה אלא בשלב עצמו. לעתים, גדר חשמלית שאנו לא מצליחים למצוא את המפסק שלה, או מעלית שמסרבת לרדת, יכולים להיות מה שיפריד בינינו לבין הניצחון.

מומלץ.

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST

SAM & MAX

מאת: אורן רביב ודויד זילברשטיין

שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות בלבד לענות על כל שאלה ללא כל שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר. נסו לענות בעצמכם על התשובות מבלי להציץ בתשובות. מעבר לכך, מערכת Q-WIZ QUEST רוצה להבהיר, כי היא שומרת לעצמה את הזכות לפסול משתתף מהתחרות עקב התנהגות בלתי הולמת או הפגנת חוסר בקיאות ושליטה מינימליים במשחק הנידון.

שאלות הקוסט

1. עבור 150 נקודות – מה נמצא על ראש כדור הצמר הגדול בעולם?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 50 נקודות בלבד.
שי: 75 נקודות בלבד.

2. עבור 150 נקודות – איך תנצח במשחק הגולף על מנת להציל את מקס?
לירן: מלוא הנקודות.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

3. עבור 200 נקודות – האם הכלב הוא מקס והשפן הוא סאם, או שמא ההיפך?
לירן: מלוא הנקודות.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

4. עבור 500 נקודות – מי זה ברונו?
לירן: 250 נקודות.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

5. עבור 150 נקודות – נגד מי אתה נלחם במשחק המציאות המדומה?
לירן: מלוא הנקודות.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

6. עבור 150 נקודות – איך אתה משיג את חטיף הפקאן, למי אתה נותן אותו ומה תקבל תמורתו?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 100 נקודות בלבד.
שי: מלוא הנקודות.

7. עבור 200 נקודות – איך תכין תחפושת ביגפוט?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 120 נקודות.
שי: מלוא הנקודות.

8. עבור 500 נקודות – מהם חפצי המזבח שלהם ממתין ראש השבט?
לירן: 125 נקודות בלבד.
אמיר: 250 נקודות בלבד.
שי: 375 נקודות בלבד.

9. עבור 150 נקודות – ביריד תוכל לשחק במשחק הקשור בעכברושים. מהי מטרת המשחק?
לירן: מלוא הנקודות.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

10. עבור 150 נקודות – אילו שתי חיות פרהיסטוריות מופיעות במשחק?
לירן: 75 נקודות בלבד.
אמיר: מלוא הנקודות.
שי: מלוא הנקודות.

שאלות כלליות

1. עבור 150 נקודות – מה הייתה מטרת המשחק לארי 4?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 0 נקודות.
שי: 0 נקודות.

2. עבור 100 נקודות – מה הם ראשי התיבות CD-ROM?
לירן: מלוא הנקודות.
אמיר: 20 נקודות בלבד.
שי: מלוא הנקודות.

3. עבור 150 נקודות – היכן מתרחשת עלילת המשחק GABRIEL KNIGHT 2?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 0 נקודות.
שי: מלוא הנקודות.

4. עבור 500 נקודות – מה שם תוכנת הדפדוף של MICROSOFT?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 0 נקודות.
שי: מלוא הנקודות.

5. עבור 500 נקודות – מי זו סקוטיה?
לירן: 0 נקודות.
אמיר: 0 נקודות.
שי: 0 נקודות.

המתמודדים

שם: לירן
משפחה: כהן
תאריך לידה: 30/10/83
מקום מגורים: תל אביב
שם האב: עזרא
שם האם: רות
ביה"ס: עירוני ט'
כיתה: ח' 8
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: אוהב לפתור קווסטים ולפרוק מרץ ב-DOOM.
פרטים נוספים: שיחק במשחק לפני כ-3 חודשים.

שם: אמיר
משפחה: דולב
תאריך לידה: 4/6/86
מקום מגורים: חולון
שם האב: יורם
שם האם: ורד
ביה"ס: גורדון
כיתה: ה' 4
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: קורא, משחק כדורסל וצופה בטלוויזיה.
פרטים נוספים: אמיר משחק כדורסל בקבוצת הפועל חולון ובזמנו הפנוי קורא ספרי זבנג. הוא גם מבקש למסור ד"ש לכיתה ה' 4 מבי"ס גורדון.

שם: שי
משפחה: שטיבלמן
תאריך לידה: 29/12/82
מקום מגורים: רמת ישי
שם האב: נחמן
שם האם: רחל
ביה"ס: ארזים
כיתה: ח' 3
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: מודים AD&D, רוכב על אופניים, מצייר, קורא WIZ ומטייל בקניון.
פרטים נוספים: שי שיחק במשחק לפני כשנה, אולם הוא חזר ושיחק במשחק לפני הטורניר על מנת לחדד את זיכרונו. משחקים נוספים אותם שי אהב הם אי הקופים 1 ו-2.

סיכום הנקודות.

עוד סבב Q-WIZ QUEST הסתיים. בואו ונראה מה מצב הנקודות:

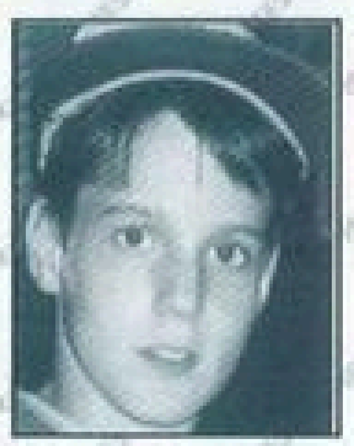
ובכן, במקום השלישי לירן כהן, עם 1,050 נקודות. כפרס ניחומים מקבל לירן את המשחק המדליק RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

במקום השני עם 1,840 נקודות סיים אמיר דולב. הניקוד שהוא צבר הוא אמנם גבוה, אך מספיק רק כדי להיכנס למקום ה-7 (מה שמראה על רמת המתחרים הגבוהה). לאמיר יש עדיין סיכוי סביר להיכנס לגמר והוא זוכה ב-RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

ובמקום הראשון עם 2,850 נקודות, שי שטיבלמן. שי הצליח להשיג ניקוד מעולה, מה שמציב אותו במקום הראשון בפער גבוה מהמקום השני. שי לא צריך לדאוג, מקומו בגמר כבר מובטח והוא זוכה ב-QUAKE, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

תשובות לקווסט

1. מסעדת דגים.
2. בכל התור, תציב דגל על כל אחד מהתנינים כדי ליצור גשר תנינים ישר, שיוביל אותך לאקווריום בו נמצא מקס.
3. מקס הוא הארנב וסאם הוא הכלב.
4. ברונו הוא הביגפוט.
5. נגד הדרקון הזהוב.
6. את חטיף הפקאן תשיג בחנות עם פסל העקרב, תצטרך לתת אותו לאיש שיושב בחדר שנפתח במנהרת האהבה ובתמורה תקבל מפתח-גנבים.
7. צריכים לצרף את החפצים הבאים: חולצה כחולה + נפט + פרווה + פיאה.
8. א. שק צמיחת השערות של זמר הקאנטרי.
ב. הירק של האיש הזקן מהתמונה.
ג. שן הדינוזאור.
ד. כדור שלג עם סופה בתוכו.
9. מטרת המשחק היא למעוך את העכברושים.
10. דינוזאור וממותה.

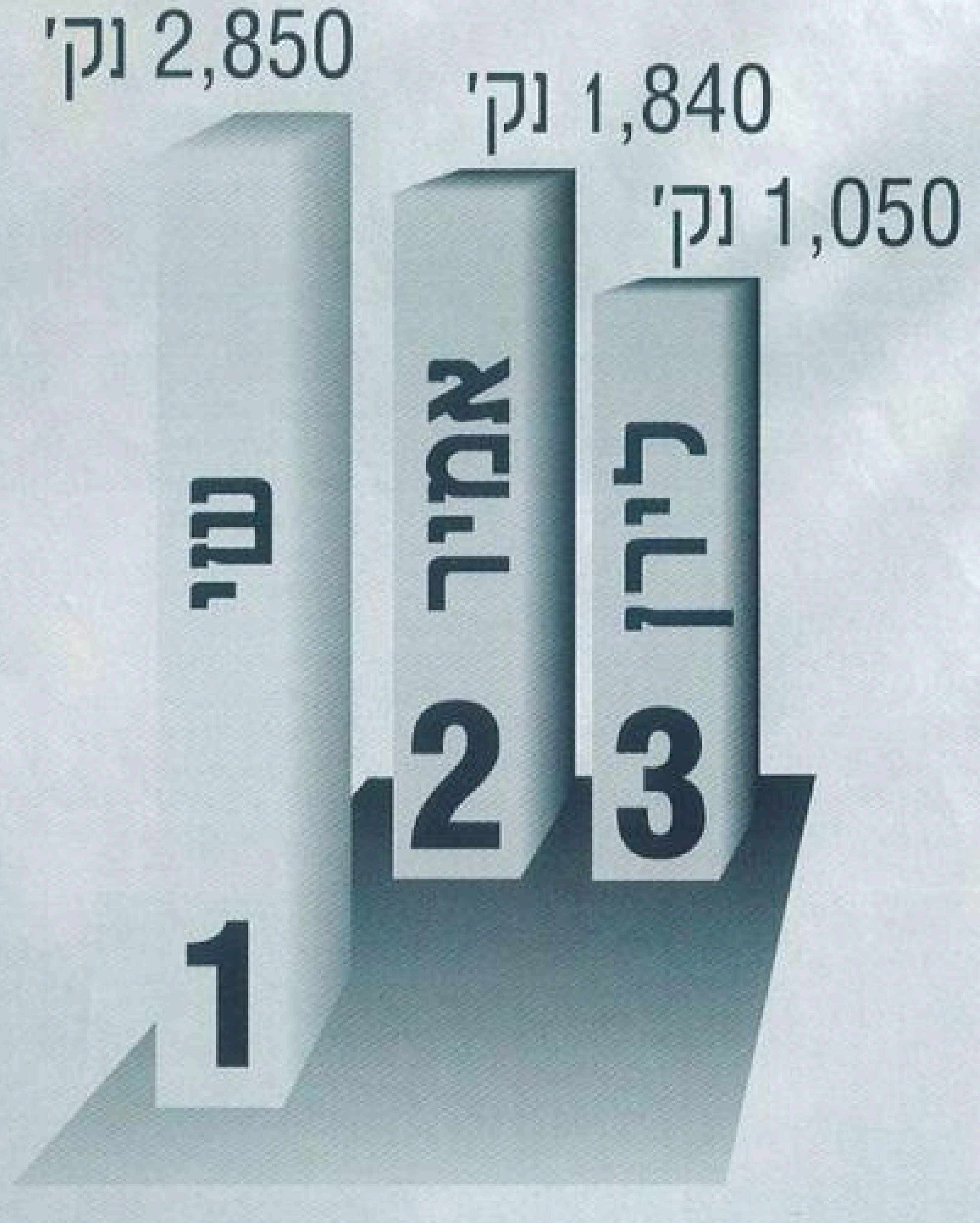


מערכת Q-WIZ QUEST מבקשת להתנצל בפני דורון קוקליאנסקי. בגיליון 67 זכה דורון במקום הראשון בטורניר ולא כפי שפורסם.

תשובות לחלק הכללי

1. לא היה משחק בשם לארי 4.
2. COMPACT DISC READ ONLY MEMORY.
3. בגרמניה.
4. MICROSOFT EXPLORER.
5. המכשפה ב-LANDS OF LORE.

הטבלה לאחר 4 משחקים			
מקום	**שם**	**מקום בטורניר**	**מקום כללי**
1	שי שטיבלמן	1	2,850 נקודות
2	אייל קסלר	1	2,395 נקודות
3	מעיין שחר	1	2,225 נקודות
4	דורון קוקליאנסקי	1	2,067 נקודות
5	ארז מיכלק	2	2,000 נקודות
6	אלעד מדן	2	1,900 נקודות
7	אמיר דולב	2	1,840 נקודות
8	נועם סואל	2	1,737 נקודות
9	קרן שחר	3	1,684 נקודות
10	ערן גורן	3	1,475 נקודות
11	נדב שגב	3	1,100 נקודות
12	לירן כהן	3	1,050 נקודות



SYNDICATE

מלחמות הסינדיקט

מאת: רועי ג'נינגס

חלפו 95 שנה מאז החלו הארגונים הגדולים להיאבק על שליטה, ועל אף העובדה כי נחתם חוזה שלום, הסינדיקט האירופי הנבחר מנסה לכופף את החוקים.

ראשית, אבהיר כי בעולם של SYNDICATE מוחות האנשים נשלטים, ולמדענים תפקיד חשוב בעניין. במטרה להוציא את המרב ממוחות האנשים הנשלטים, מוקמת קבוצת מחקר מעשרת המדענים הבכירים ביקום, אשר מפתחים שבב חדש ועוצמתי.

השבב הצליח קצת יותר מהצפוי וגרם לתשעה מהמדענים "להשתגע" לחלוטין - הם החליטו להקים כת דתית שתתנגד לסינדיקט השולט, כשמטרתם הייתה להגיע למספר גדול ככל הניתן של מאמינים.

"התשעה", כפי שהם נקראים במשחק, החלו לגייס סוכנים למטרתם, וזאת על ידי החדרת וירוס למחשב המרכזי של הסינדיקט השולט, וכך גרמו לאיבוד שליטה גובר והולך של הסינדיקט באזרחי העולם.

"התשעה" הם כה חדשניים עד שהחלו לפתח כלי נשק חדשים ומתקדמים שלא נראו בעבר. מה עם המדען העשירי? ובכן, הוא החליט ששני הארגונים מושחתים באותה מידה, ושלשניהם אותה מטרה - השתלטות על מוחות האנשים. לכן הקים קבוצה נוספת, שבה האנשים חופשיים ומוכנים להילחם עד מוות למען האידיאלים שלהם.

מלחמות השליטה החלו ועליך להחליט במי לבחור ואם יש לך סיכוי לנצח. המשחק עצמו דומה למשחק הקודם בסדרה, מבחינת סוג המשימות המוטלות עליך (חיסול, ליווי בכירים, גניבה טכנולוגית), אך הוא יותר מתקדם והרבה יותר קל לשליטה.

לפני כל משימה אתה מקבל תדרוך ומפה של האזור, כשבאפשרותך לשלם עבור מידע נוסף ממודיעים שונים. הסוכנים הנמצאים תחת שליטתך צייתנים לחלוטין, וניתן להרכיב עליהם שיפורים ביוניים שיעזרו להם לשרוד בשדה הקרב זמן רב יותר.

במחלקת המחקר והפיתוח שעומדת לרשותך, תוכל להקצות תקציבים שונים לפיתוח כלי נשק ושיפורים מתקדמים יותר. המנשק במשחק הוא קל ופשוט בהשוואה למשחק הקודם, וניתן ביתר קלות לאגד סוכנים לקבוצות, לשנות את החימוש שלהם ולהזיז אותם ממקום למקום.

בתחום הגרפיקה המשחק שופר בצורה קיצונית, ועכשיו לא רק שהגרפיקה "מפוצצת", אלא ניתן גם לסובב את מסך המשחק ב-360 מעלות, ואף להתמקד ב-ZOOM IN.

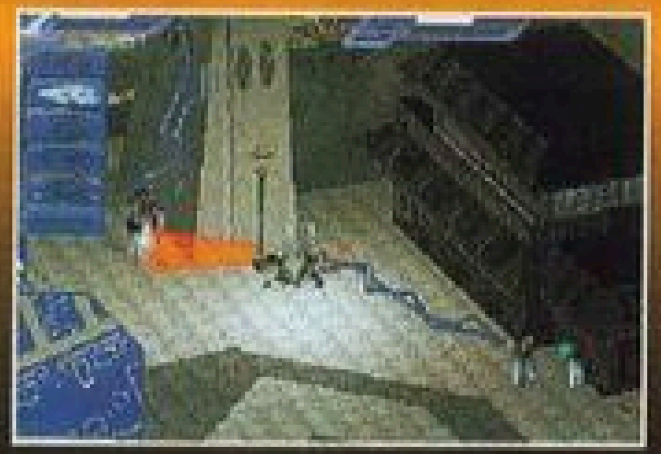
כמו כן, יש אופציות מדליקות כמו העלמת חלקי הבניין שמסתירים את הסוכנים שלך, ואופציית הדמיה טרמית, שתראה מוקדי חום בצורה ברורה גם אם תנאי הראות קשים.

הצליל במשחק מלהיב ומלווה ביריות ובפיצוצים. כמו כן, יש גם רצועות (טרקים) של מוסיקה על גבי התקליטור עצמו.

נושא המשחקיות טופל באופן הגיוני. בתחילה - המשימות לא קשות, ובשלבים מתקדמים יותר, העניינים מתחילים להסתבך ואם לא תחקרו כלי נשק חדשים - אתם בצרות.

דרישות המערכת דומות לאלו של רוב המשחקים החדשים, מלבד העובדה שדרוש מינימום של 55MB של מקום פנוי על גבי הכונן הקשיח (שלא לדבר על ה-205MB להתקנה המקסימלית).

לסיכום, זהו משחק ענקי. מי שאהב את הראשון בטוח יאהב גם את זה, ומי שלא מכיר את המשחק, יש לי רק עצה אחת בשבילו - לרוץ לקנות ומהר!



Gene Wars
מלחמות גנטיות

CD אסטרטגיה

מאת: רועי ג'נינגס

חברת BULLFROG הידועה בשאיפתה לחידוש ומקוריות, מפתיעה שוב בהביאה משחק חדש שמצטיין בגרפיקה ובמשחקיות מעולות, למרות שהבסיס למשחק אינו חדש.

GENE WARS דומה לתבנית אסטרטגיית "זמן האמת" של C&C, אך שונה ממנה במובנים רבים. ההבדל המשמעותי הוא בתוכן המשחק - במקום לפוצץ את האויב ולהשתלט אגרסיבית על מרב השטח, פה עליך לפתח את העולם תחת השגחת גזע חייזרי עוצמתי ובאותו זמן להיפטר משלושה גזעים אחרים.

עלילת המשחק מתחילה כשהגזע החייזרי - ה"אתריים", מוצא את הגלקסיה במצב של תוהו ובוהו, בו הגזע ה"אתרי" ושלושת הגזעים האחרים, מנסים ללא הרף להשמיד אחד את השני, תוך כדי הריסת כוכבי הלכת של הגלקסיה, כשההרס הנוראי גורם באופן טבעי להכחדת מינים רבים של חיות וצמחים.

בהיותם גזע שוחר שלום - ה"אתריים" העוצמתיים מכתיבים למנהיגי הגזעים חוקים נוקשים. הם יטילו עליהם משימות שונות, לרבות משימות של תיקון הנזקים, ובתמורה הגזע המצטיין ייפטר משלושת הגזעים האחרים וישלוט שוב בעולמו.

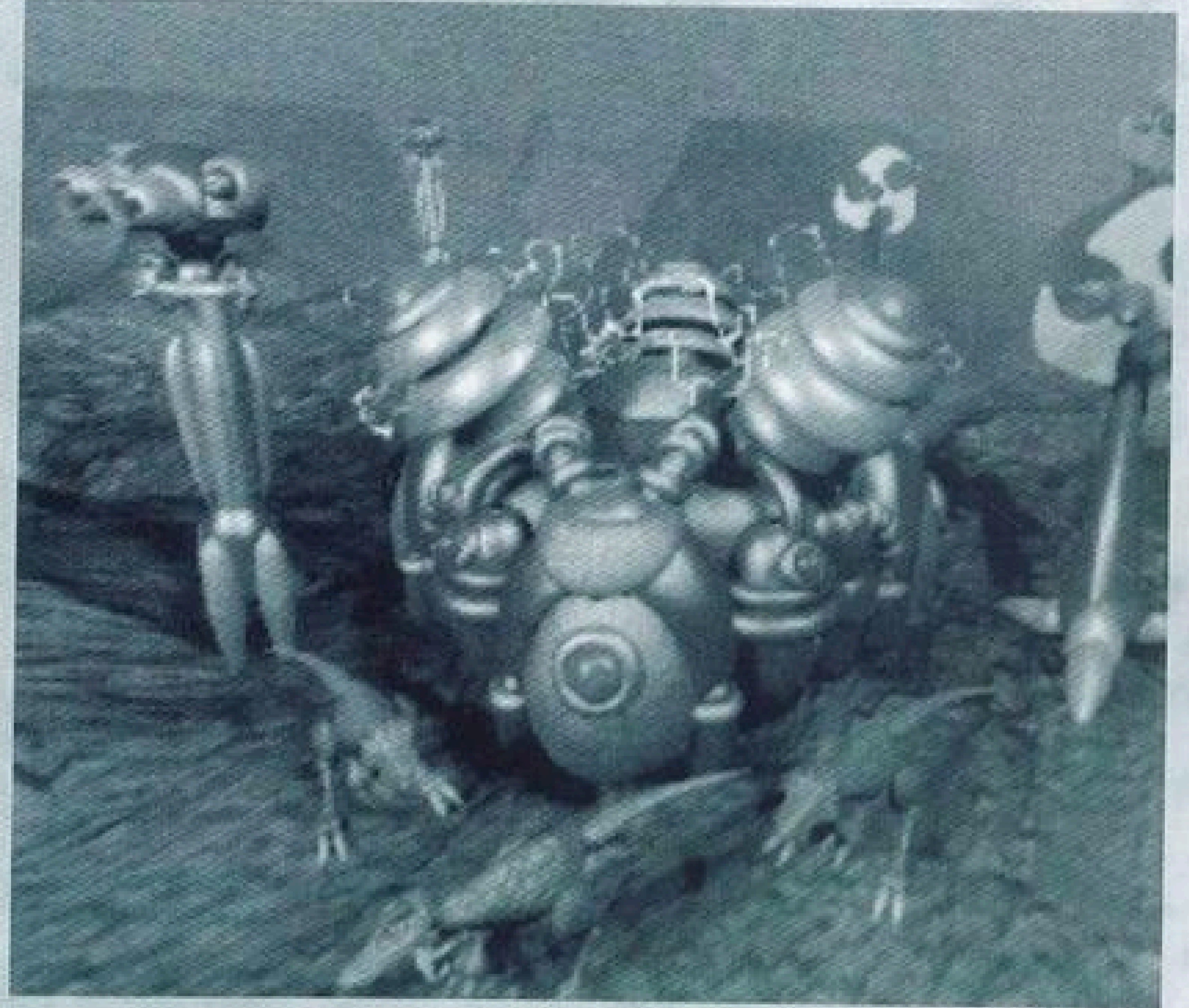
במשחק זה המחצב יקר הערך הוא ה-GOOP, בדומה לטיבריום ב-C&C, ובעזרתו אנו בונים מבנים ומהנדסים (גנטית) מינים חדשים. ההנדסה הגנטית היא חלק מרכזי במשחק - ולא כמו בשיעורי ביולוגיה, כאן לא תזדקק למושגים מסובכים - כל שעליך לעשות הוא לבחור שני מינים נחותים, ולקוות שהשילוב ביניהם יהיה פורה עבורך וקטלני עבור אויביך.

ה"אתריים" אמנם הכתיבו חוקים נוקשים, אך כשהם אינם בסביבה אתה יכול לפגוע בגזעים אחרים, בעיקר על ידי יצירת מוטציות גנטיות שיזיקו להם. במידה שתיתפס - תמיד תוכל לתרץ שהמוטציה אשמה.

ההישגים בתחום הסאונד נתונים במחלוקת, שכן קרוב לוודאי שהמוסיקה במשחק תזכיר לך סרטי מדע בדיוני סוג ב' משנות ה-50 (ואם לא הייתה זו כוונתם המקורית של המתכנתים אי אפשר לתאר זאת כהצלחה).

אנשי BULLFROG הוסיפו למשחק ממד מיוחד של הומור, וניתן אף לראות שחלליות ה"אתריים" מושפעות בעיקר מהחזון של במאי הקולנוע לגבי המראה של חלליות חייזרים. כמו כן, ניתן להבחין בקלות בדמיון של המונוליט השחור לזה של "אודיסיאה בחלל: 2001".

לסיכום, GENE WARS הוא משחק אדיר, שיספק כל חובב משחקי אסטרטגיה, והוא בהחלט ראוי למקום של כבוד באוסף המשחקים שלכם. המשחק דורש מינימום של 486DX2, 41MB של מקום פנוי, 8MB זיכרון ו-VESA. מעבר לכך, המשחק תומך באפשרות ריבוי משתמשים ברשת מקומית.



HARDLINE
מקשיחים עמדות

CD אקשן

מאת: דוד זילברשטיין

בכדור הארץ בזמן כלשהו בעתיד, כת אנרכיסטית מסתורית מושכת עוד ועוד חברים המאמינים באלימות ובהרג, וסוגדים לאל ממתכת. אדם מן השורה, לכאורה רק טייס להשכרה, נקלע במקרה למשימה שתוביל אותו לקרב פנים מול פנים נגד מנהיגי הכת.

AMERICAN LASER GAMES שהביאה את MAD DOG MCGREE, DRUG WARS ושאר משחקי SHOTTING GALLERY (מטווחי ירידות), ניסתה בזמנו לשלב את הירית בטכנולוגיית וידאו ועשתה זאת בהצלחה יחסית. HARDLINE, לעומתם, הולך צעד נוסף קדימה ומשלב אלמנטים של משחק הרפתקה בתוכו. אנו אוספים חפצים, מדברים עם אנשים ויכולים לפנות וללכת למקומות וכיוונים שונים.

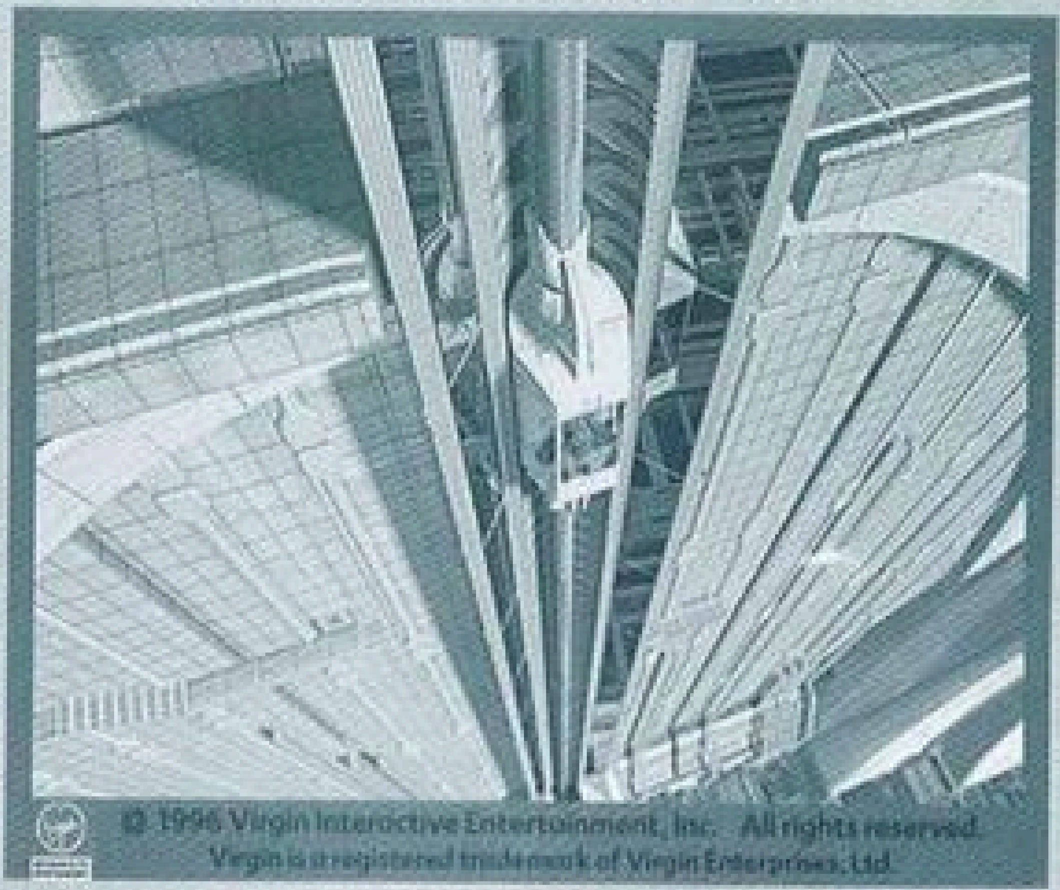
המשחק הוא מבית היוצר של VIRGIN ורובו ככולו בווידאו. הוא נפתח כמשחק הרפתקה, ולמרות שנדמה תחילה כי זהו עוד ניסיון לקווסט מצולם כמו JOHNNY MNEMONIC ו-URBAN RUNNER - מחשבה זו מתבטלת מייד כשאנו מוצאים אקדח בתוך מחסן נטוש...

זהו משחק ירִיות בו טווחים ברעים על ימין ועל שמאל. לרשותנו עומד מגוון אקדחים המתרחב ככל שמתקדמים במשחק - אקדחים אוטומטיים, רובי ציד, רובי סער ומקלעים. רימונים, זיקוקי תאורה וכו', מהווים ארסנל מגוון לו נזדקק במהלך המשחק. מעבר לכך, חלקי ה"הרפתקה" דורשים מאיתנו להשתמש בחפצים אחרים, כגון: חבל, מסיכת גז, מפתחות, משקפת אינפרא-אדום ועוד ועוד.

סרטי הווידאו כאן איכותיים יותר משל AMERICAN LASER GAMES, אך לרוע המזל, לא ניתן להשתמש באקדח ה-PC של AMERICAN, מכיוון שהמשחק הוא של VIRGIN ולא תומך בטכנולוגיה זו (לעכברים בלבד!).

לאחר משחק ממושך, כשנחשוב שכבר הבנו את העיקרון ושהוא אפילו די מוצלח, HARDLINE יפתיע אותנו עם (לעולם לא תנחשו) העלילה... שהיא הרבה יותר מאשר פטפוטים המלווים את סצינות האקשן.

כאמור בפתיח, כת מהפכנית בשם THE SECT הנוקטת באלימות שלוחת רסן כלפי גברים, נשים וטף, גורפת אליה עוד ועוד מאמינים. אל מתכתי ממוחשב לו הם סוגדים, דורש מהם קורבן אדם פעם ביום. אתה טייס להשכרה שנתקל באנשי ה-SECT באחת ממשימותיך ולבסוף מתחבר אל כוחות המורדים.



מתפתח כאן סיפור מדע בדיוני סייברפאנקי, ואט אט מתברר שהדמות אותה אנו מגלמים, הטייס טד ארווין, איננה סתם דמות שנקלעה בטעות למערכה והיא בעלת חשיבות עצומה לכת המסתורית.

בעברו של טד נעוץ סוד כה נורא שאפילו הוא לא מעז להיזכר בו. רק בלילות, כשהוא חולם, אנו מגלים באמצעות פלאשבקים עמומים את האמת לאמיתה - טד ניחן בכוחות על-טבעיים, והוא קרוב לוודאי היחידי שיכול לעמוד מול אותו אל ולהביס אותו ואת הכת הזדונית שלו.

ליהוק המשחק הוא די בינוני ולא תמצאו כאן יותר מדיי סלבריטאים, אך השחקנים האנונימיים עושים את עבודתם נאמנה ובאופן מספק בהחלט. מנשק שמירה וטעינה מאפשר לנו לשמור את מיקומנו במשחק ממש כמו במשחק הרפתקה וגם כשמתים, קיימת אופציית RETRY המחזירה אותנו קצת לאחור.

HARDLINE הוא משחק מבטיח ומאוד מהנה לכל אוהבי האקשן - עלילה עשירה ואלמנטים של הרפתקה הופכים אותו לרבגוני, מעניין ומאוד כייפי. יתרה מזאת, הוא מהווה שלב חשוב בגישור בין משחקי האקשן וההרפתקה, כשהחזון הרחוק מצביע על מין מולטי-משחק שיכיל בתוכו את שלושת הז'אנרים של

CD
משחקי תפקידים

DAGGERFALL

שובה של הרפתקה

מאת: דוד זילברשטיין

DAGGERFALL, משחק ההמשך ל-THE ELDER SCROLLS: ARENA, הוא משחק תפקידים ממוחשב ארוך, מורכב ומפותח, שהביאה אלינו BETHEDA SOFTWARE.

יתרונותיו של DAGGERFALL נעוצים במורכבות ובאורך המשחק - שניהם גם יחד עשירים באופן יוצא דופן.

ראשית, בניית הדמות. גם אם נבחר בשיטה הקצרה (מתוך המבחר הקיים), עדיין מדובר ברשימה של לא פחות מ-18 דמויות שונות, שלהן מתאימים את התכונות והמיומנויות החשובות לטעמנו.

קיימת אפשרות נוספת, לפיה המחשב מציג סדרת שאלות מוסר ארוכה, כשבסופה ייקבע איזו דמות מתאימה לנו ביותר ועם איזה שילוב תכונות/מיומנויות נתחיל את המשחק.

קיימת גם שיטה שלישית, בה אנו בונים סוג חדש של דמות, קובעים לא רק את תכונותיה ומיומנויותיה, אלא גם יכולות מיוחדות כמו עמידות לקסמים, התמחות בכלי נשק, יכולת ריפוי מהירה וכו'.

לאחר שנרכיב דמות כלשהי וניתן לה שם בישראל, המשחק ייפתח בסרטון וידאו קצר המבקש מאיתנו לבדוק מדוע מלך DAGGERFALL רודף את קיסר הממלכה גם לאחר מותו.

המשחק מתחיל כשספינתנו מתרסקת בלב ים טרם הגעתנו למחוז DAGGERFALL, ואנו נסחפים לחוף זר ולמערה שמובילה למבוך...

המבוך הורכב למעשה, כ"מבוך אימונים", שמטרתו לתרגל אותנו בעולם המשחק - המנשק הוא תלת ממדי כאמור, והלחימה נעשית על ידי גרירת העכבר תוך כדי לחיצה על הכפתור לכיוון בו אנו רוצים להכות.

תשתית המשחק מאפשרת חיפוש, לקיחה וגניבה של האובייקטים בחדרים בהם נסייר. כמו כן, נוספה אופציה של טיפוס על הקירות ואם אנו מיומנים בתכונה זו, נצליח לטפס מהר יותר מבלי להחליק יותר מדיי.

עד כאן תואר משחק תפקידים ממוחשב טיפוסי עם יתרונות וחסרונות מסוימים, כשהדברים שמעבר למבוך - הם למעשה לב לבו של DAGGERFALL.

ראשית - המרחב, כשאנו רוצים להגיע ממקום למקום מחוץ למבוך, לא נתקדם לשם במנשק התלת ממדי, כי לעתים ערים ממוקמות במרחק כמה ימי רכיבה אחת מהשנייה ולשם כך קיים מנשק ה-FAST TRAVEL.

אנו מגיעים למפה, המחלקת את עולם המשחק לכמה ארצות. אם נבחר ארץ, נראה מפה מפורטת יותר שלה, עליה זרועות עשרות נקודות - אלו הן הערים והמבוכים אליהם ניתן להגיע. מכיוון שמדובר בעשרות רבות, לא ניתן לרשום את שמותיהם של כל המקומות. לפיכך, עלינו להקליד בתחתית המסך, בעזרת מנגנון "חיפוש" (כמו במעבד תמלילים) את שם העיר או המקום אליה אנו חפצים להגיע, והמחשב ימקם לנו אותו על גבי המפה.

כאמור, מספר הערים בכל הארצות הוא עצום, דבר שהופך את המשחק לארוך (וכמעט מייגע), אך לא זה בהכרח פוגע בעלילת המשחק, משום שלא חייבים להשלים את משימות המשנה כדי לסיים את המשימה הראשית.

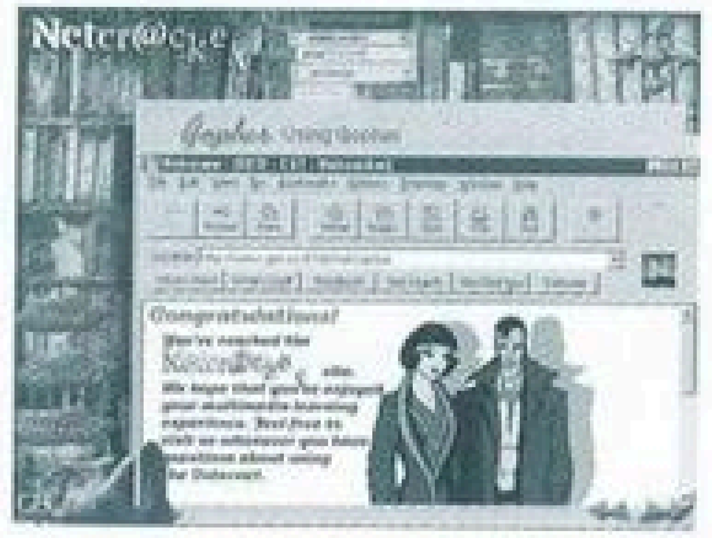
בתוך כל עיר, ניתן לשוחח עם הבריות. DAGGERFALL מתייחס לעניין הדיאלוג ברמה קפדנית הרבה יותר משאר משחקי התפקידים הממוחשבים. כשכל דיאלוג נפתח, מנשק המשתמש מתחלף למערך תפריטים. בתפריט אחד ניתן לבחור את קוד ההתנהגות שלנו בשיחה (חנפני/מנומס, רגיל או אגרסיבי/מזלזל). בתפריט אחר אנו בוחרים מה לומר או לשאול מתוך רשימה ארוכה מאוד שרק תופחת עם התקדמות המשחק - הרשימה יכולה להכין שאלות קריטיות להרפתקה וגם בקשות לכיווני דרך לפונדק הקרוב. בתפריט נוסף מופיעה תשובתו של בן-השיח שלנו, כשקיימת אפשרות לתייקה ביומן המסעות. מפות המשחק (גם מפת העיר וגם מפת הדרכים) מתעדכנות באופן אוטומטי, כשאינפורמציה מתאימה נחשפת לגבי מיקומם הגיאוגרפי של מבנים/אובייקטים שונים.

DAGGERFALL - סאגה שלמה על CD בודד, אשר אין כל ספק שתרצה את כל חובבי משחקי התפקידים המושבעים שביניכם. אמנם הגרפיקה מעט מיושנת (סביבה תלת ממדית של VGA 320X200 בלבד), אך חטא זה נמחל אל מול יתרונותיו הברורים של המשחק.

מאת: מיכאל אירני

NETCR@CKER

מעמדה של האינטרנט צובר תאוצה מדי יום, דבר הממחיש היטב את העובדה כי אנו מנסים להשיג את פערי המידע והיכולת, תוך ידיעה שבעצם לעולם לא נוכל להדביקם.



אף על פי כן ישנם דברים חדשים ובסיסיים בתחום האינטרנט שחובה על כולנו לדעת. NETCR@CKER היא הפתרון האידיאלי לכל בעיות הידע בנושא זה. זוהי תוכנה "סופר מושקעת" היורדת לעומקם של פרטים, ובאמצעותה יכול כל בר דעת להגיע לשליטה טובה בכל המונחים והכלים שעומדים בפני הגולש, באוטוסטרדת המידע המתרחבת.

קהל היעד של GEO, החברה הישראלית שיצרה את הלומדה, לא היה ישראל אלא השווקים בחו"ל ובעיקר ארה"ב. ככזו היא פותחה בסטנדרטים גבוהים מהמקובל בארץ, הן מבחינת ההשקעה הגרפית והן מבחינת הכלים העומדים לרשות המשתמש. היא לא תורגמה לעברית ואני מוצא שזה כלל אינו פוגם בה, שכן מדובר במונחים מקצועיים באנגלית.

מה יש שם?

התפריט הראשי כולל מסלולים מגוונים שעל פיהם ניתן להתקדם בלומדה. ראשית, יש מדריך קצר שממליץ כיצד להתקדם, ובו הקדמה אודות עברה של הרשת שהחלה את דרכה עוד בשנות השבעים וייעוץ למתקשים, שעבורם זו אולי ההזדמנות הראשונה לעבוד ברשת.

הפרק הבא מלמד על החלק הטכני הנדרש על מנת להתחבר - המחשב, המודם וספק השירות. הלומדה מחולקת כך שניתן ללמוד באמצעותה דרך שלושה כיווני חשיבה. הבנת הרשת דרך הנושאים המרכזיים בה (אמנות, ספורט, חדשות), הכרת הכלים שבאמצעותם ניתן להשתמש בשירותי הרשת, ודרך נוספת המיועדת לאלו שכבר מכירים את הכלים ומעוניינים בדרך הקצרה והפרקטית.

כלים נוספים

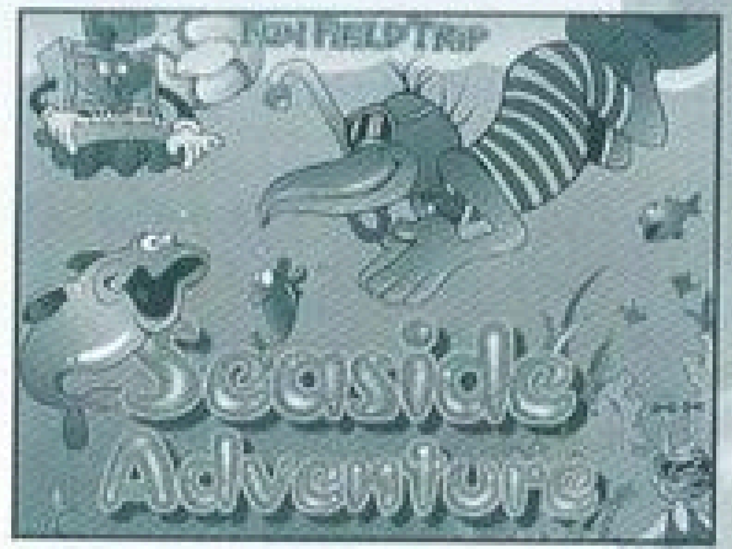
מחשבה רבה הושקעה גם בכלים שעומדים בפני המשתמש. תוך כדי לימוד ניתן לסמן מקומות שנראים חשובים ושרוצים לחזור אליהם בעתיד. ניתן למצוא מלה מסוימת המתחבאת בלומדה דרך FIND פשוט ונוח להפעלה, או להשתמש באינדקס הכולל את המונחים והנושאים העיקריים.

התוכנה מתאימה ל-PC ולמקינטוש, התקנתה מהירה ונוחה והיא משאירה אפילו UNINSTALLER שמנקה את המחשב מכל ה"זבל" שנשאר לאחר ההתקנה.

צ'ופר נוסף הוא ערכת ה-EMBLAZE (המצורפת חינם), המאפשרת צפייה באנימציה מבלי "להוריד" אותה למחשב. ה-EMBLAZE היא תוספת שלמעשה מתלבשת על דפדפן ה-Netscape והופכת שקופה למשתמש.

אין צורך להפעילה, וברגע שתיכנס לאתר העושה שימוש בשיטת העברת אנימציה זו, תוכל מייד לחזות בה על גבי המסך.

לפרטים נוספים -
http://www.geo.co.il



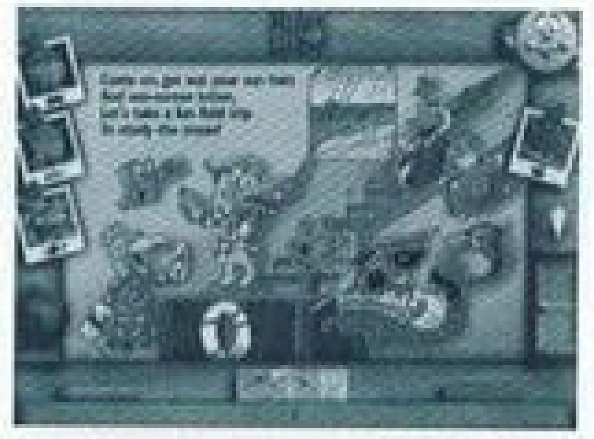
הרפתקאות לאורך קו החוף

DISCOVERY CHANNEL הוציאה עוד לומדה מדהימה לילדים, המספרת על סיור קבוצתי לאורך חוף הים.

הלומדה מלאה בסרטי וידאו בהם מופיעות דמויות המזכירות את החבובות באופיין ובצורתן, אשר מלוות את העלילה בשירים ובריקודים.

הסיפור הוא על הדברים הטובים והרעים שניתן למצוא לאורך חוף הים. אני לא רוצה להרחיב במלים כדי לא להרוס לכם את הסיפור, אך אציין כי בתוכנה משולבים הפעלות רבות ומספר גדול של סרטוני וידאו הכוללים שירים על הנושא הרלבנטי בכל מסך. מעבר לכך, פינה שלמה מוקדשת ללימוד איות נכון של מושגים ייחודיים, אשר סביר להניח כי הם מהווים חשיפה ראשונה מסוגה למשתמש.

הכותר מתאים ל-PC ולמקינטוש, וניתן להפעילו באנגלית, צרפתית, ספרדית ויפנית (אגב זו הגרסה המצחיקה מכולן).



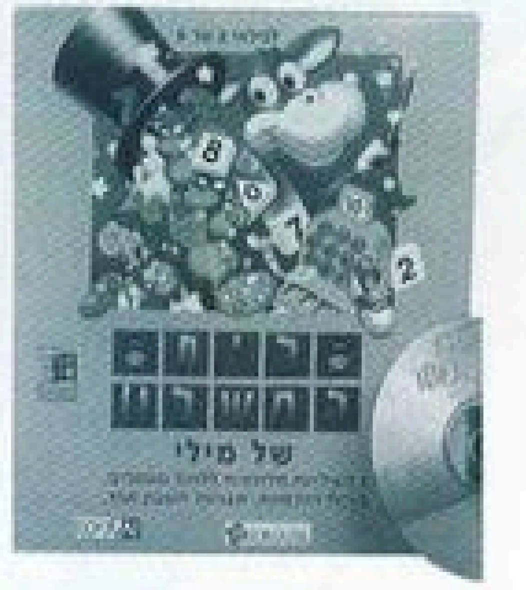
לומדות חדשות מבית מטריקס

מטריקס מולטימדיה הוציאה לאור שתי לומדות חדשות. "בית המדע של דני" הפונה לגילאי 3 עד 5, והשנייה "בית החשבון של מילי" שגם היא מיועדת לטווח גילאים זה.

ב"בית המדע של דני" נוכל למצוא חמש תחנות ייחודיות. בראשונה, הרעיון הוא להרכיב שקופיות המתארות שרשרת אירועים על פי הסדר הנכון. כך לומדים מהו מחזור החיים של הפרפר, מה קורה למי שמנפח בלון יתר על המידה ועוד. בשנייה, המטרה היא להתאים את מזג האוויר על פי דרישת החזאי (הרי אסור לו לטעות), תוך שימוש בפרמטרים של רוח, לחות וחום.

תחנת המיון מציבה אתגר לא פחות קשה. כאן יש להכניס בעלי חיים ועצמים לפי הגדרות כוללות. בעלי רגליים מול חסרי רגליים, הפרדת מכרסמים וכיוצא באלה.

בסדנת העבודה מרכיבים חפצים לפי תמונה סכימטית של התוצאה הסופית, וכך לומדים על המרכיבים הקטנים שיוצרים את המכלול. אחרון הוא האגם בו יש לענות על שאלות שונות אודות בעלי חיים בהתייחס לעונות השנה.



"בית החשבון של מילי" הוא כותר נחמד אך שמו מעט מבלבל. הוא אינו עוסק בפעולות חשבון אלא בעיקר בזיהוי מספרים וחקירה של שבע תחנות שונות. באחת מהן נדרשים להשלים לחרק איברים מצחיקים, בשנייה יש להתאים ליצורים נעליים על פי גודלם, בשלישית בונים מצורות גיאומטריות פשוטות בתים, כלי רכב ודברים רבים אחרים.

באחרת יש לשבץ מספר חפצים על פי הוראות מנחה שעשועון הטלוויזיה ובאחרונה אף משתמשים במכונת החישוב.

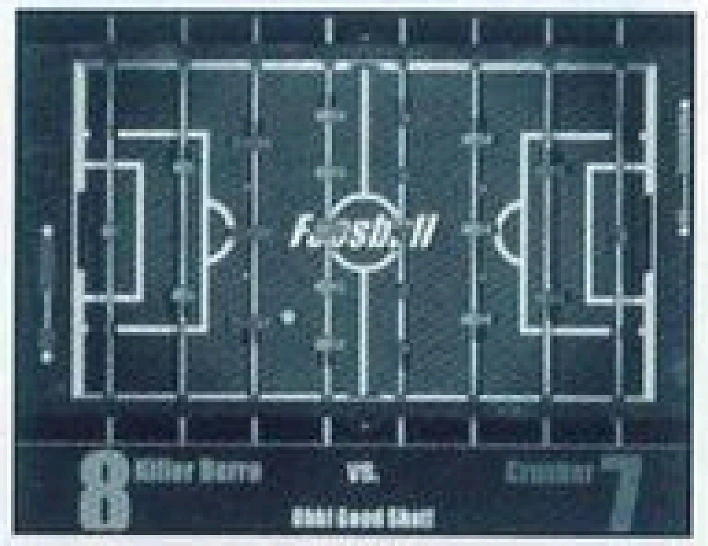
בשתי הלומדות ניתן לבחור ברמות קושי שונות עבור כל תחנה, דבר המאריך את משך השימוש תוך התאמה לרמת המשתמש. שתיהן חמודות אך הראשונה מוצלחת יותר, הן ברמת הגרפיקה והן ברמת השאלות והמטלות.

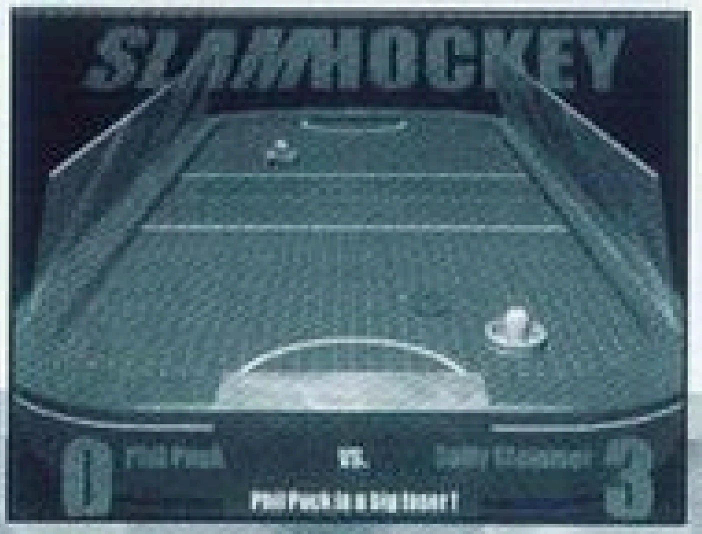
3D TABLESPORTS

למרות שלא מדובר בלומדה הכנסתי אותה למדור. מדובר בשלושה משחקי ספורט שולחן, שהועברו בצורה ריאליסטית אל מסך המחשב. הפחות מוכרים הם ה-SLAMHOCKEY וה-POWER HOOPS, אליהם מצטרף הכדורגל המוכר לכולם. שלושת המשחקים דורשים שני שחקנים כדי לשחק בהם, והמחשב שמח להיכנס לנעלי אחד מהם ולהתמודד כיריב קשוח ומחושב.

ה-SLAMHOCKEY הוא משטח גדול המנוקב בחורים רבים, דרכם מוזרם אוויר כלפי מעלה, הדיסקית על השולחן מאבדת אחיזה וכושר השחיקה עם השולחן שואף לאפס. כל שחקן צריך לחבוט בחוזקה בדיסקית במטרה להחדירה לשער היריב.

ה-POWER HOOPS מזכיר כדורסל. המגרש מחולק ל-35 חורים בהם יש קפיץ לכל אחד מהשחקנים.





מכה תגרום לכדור לקפוץ מחור לחור ולבסוף להיכנס אל הסל.

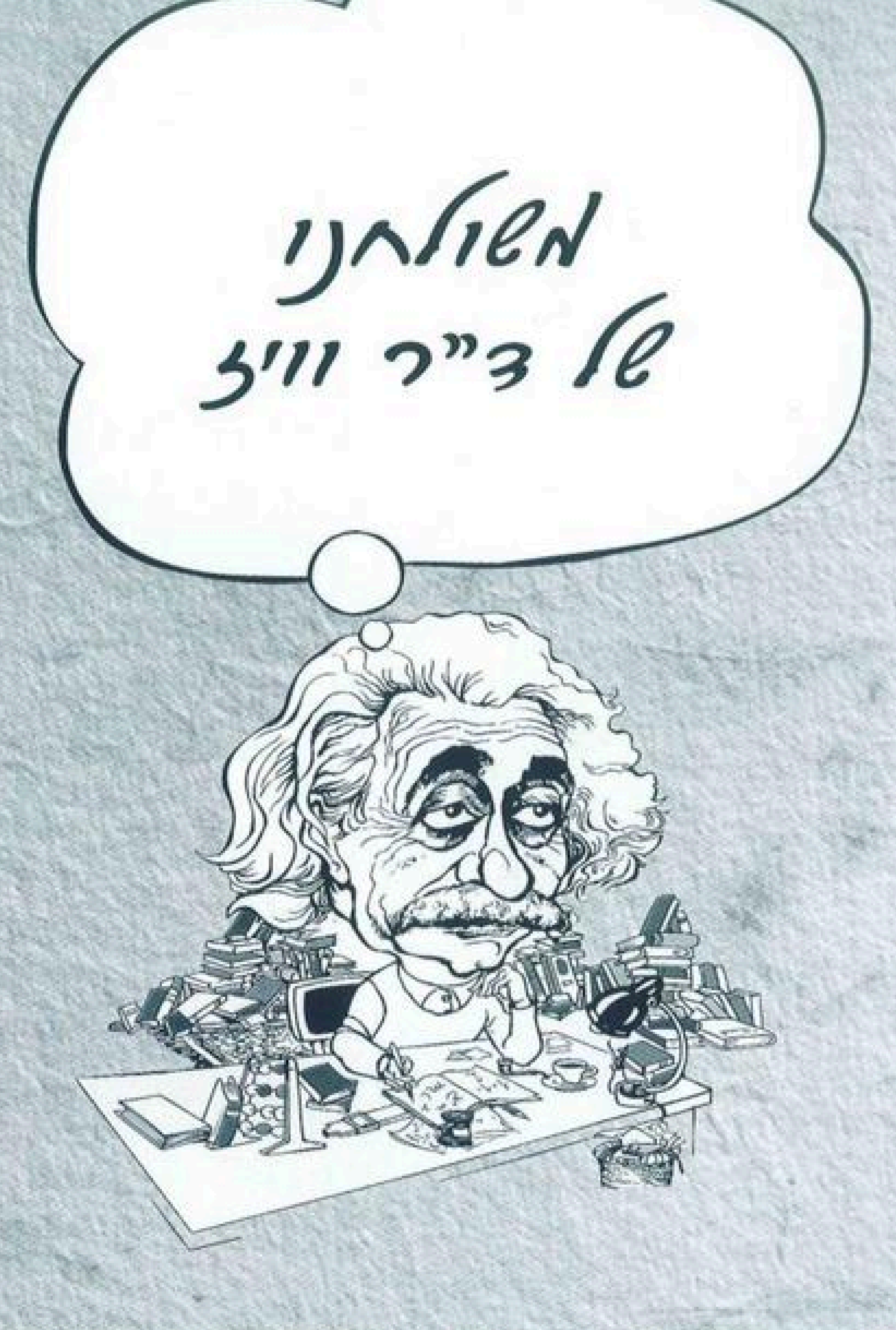
למען האמת, לא אהבתי את המשחק בגרסתו המקורית וגם עכשיו הוא נראה מוזר משהו.

לעומת זאת, משחק הכדורגל מוכר לכולם - השולחן ירוק, השערים מוכרים, השחקנים מוכנים והשופט...

22 שחקנים בשני צבעים מושחלים על מוטות וממתינים לדחיפה הקטנה שתגלגל את הכדור לעבר שער היריב.

האיכות הגרפית ראויה לציון, כל הפרטים עד לקטנים ביותר, מוצגים בריאליסטיות מדהימה, הרעיון ברור וכך גם ההפעלה. הבעיה הקשה מכל היא שזה פשוט לא תופס. אלו משחקי שולחן שמצריכים מעט פעילות פיזית וכמה קללות, ופשוט לא עוברים טוב בהמחשה על גבי מסך המחשב.

חדש
ב-CD-ROM
הפנתר הורוד™©
משימה בינלאומית
WIZ
69
גיליון
WANDERLUST INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™
MGM/UA FAMILY ENTERTAINMENT
מדיה פלוס



לאחר שקיבלתי פניות רבות מקוראים בעלי ידע רב השוקלים לעבור למערכת ההפעלה Windows 95, או כאלו שכבר עברו ועדיין עומדים בפני דברים לא ברורים, החלטתי הפעם להיות "טכני" יותר, ולטפל בשאלות משותפות הניתנות לפתרון בצורה קלה יחסית.

להלן מעין טיפים טכניים (לאלו המתמצאים בפקודות DOS), למשתמשי Windows 95:

כיצד ניתן להתקין את מערכת ההפעלה Windows 95 על גבי מחשב שמותקנת בו מערכת ההפעלה Windows 3.11, ועדיין להפעיל את שתי מערכות ההפעלה ללא קשר ביניהן?

אכן ניתן להתקין את Windows 95 מבלי שתחליף את Windows 3.11. באופן רגיל, כאשר מתקינים את Windows 95 בגרסה המלאה, אם תוכנית ההתקנה מוצאת את Windows 3.11, תתקבל הודעה שלא ניתן להמשיך במהלך ההתקנה.

לפיכך, כדי להתגבר על המכשול ולצורך ההתקנה, עליך להשתמש בגרסת העדכון של Windows 95. הפעל את תוכנית ה-SETUP והתוכנה תתחיל בתהליך ההתקנה. כאשר תישאל אם להתקין את Windows 95 לספריית Windows הקיימת, ענה בשלילה ובחר בשם ספרייה חדש, לדוגמה WIN95.

מערכת ההפעלה תותקן לספרייה זו ולא תשנה דבר בספרייה המקורית של Windows 3.11. כאשר תסתיים ההתקנה, עליך להפעיל את המחשב במצב DOS (אפשרות הקיימת בתפריט הכיבוי של Windows 95), ולבצע שינוי בקובץ בשם MSDOS.SYS. קובץ זה מוגן בפני שינויים ומוגדר כקובץ מערכת, חבוי, הניתן לקריאה בלבד. כדי שתוכל לבצע בו את השינויים, עליך לבטל את ההגנה על ידי הקשת הפקודה:

```
ATTRIB -r -h -s C:\MSDOS.SYS
```

עתה, ערוך את הקובץ (למשל בעזרת התוכנית EDIT.COM) והוסף בו לאחר השורה [Options] את השורה:

```
BootMulti=1
```

היזהר מלמחוק או לשנות את הרווחים הנמצאים בקובץ - הוא יפסיק לפעול!

סיימת. בשלב זה בצע אתחול למחשב וכאשר תראה את ההודעה: Starting Windows 95 לחץ על מקש F8 והמתן לתפריט שיופיע לפניך. אם תבחר באפשרות Command, תקבל את הסימן המוכר :C של DOS. היכנס לספריית Windows המקורית של Windows 3.11 הקש WIN ואתה בפנים!

אגב, כדי להחזיר את הקובץ למצבו המקורי, עליך להקיש:

```
ATTRIB +r +h +s C:\MSDOS.SYS
```

תפריט אוטומטי

לאלו שעייפו מלחיצה על מקש F8 ועדיין צריכים לעשות זאת, קיימת אפשרות להצגת תפריט אוטומטית. ערוך את קובץ ה-MSDOS.SYS (כפי שמוסבר בשיטה הקודמת) והוסף לאחר השורה [Options] את השורה:

```
BootMenu=1
```

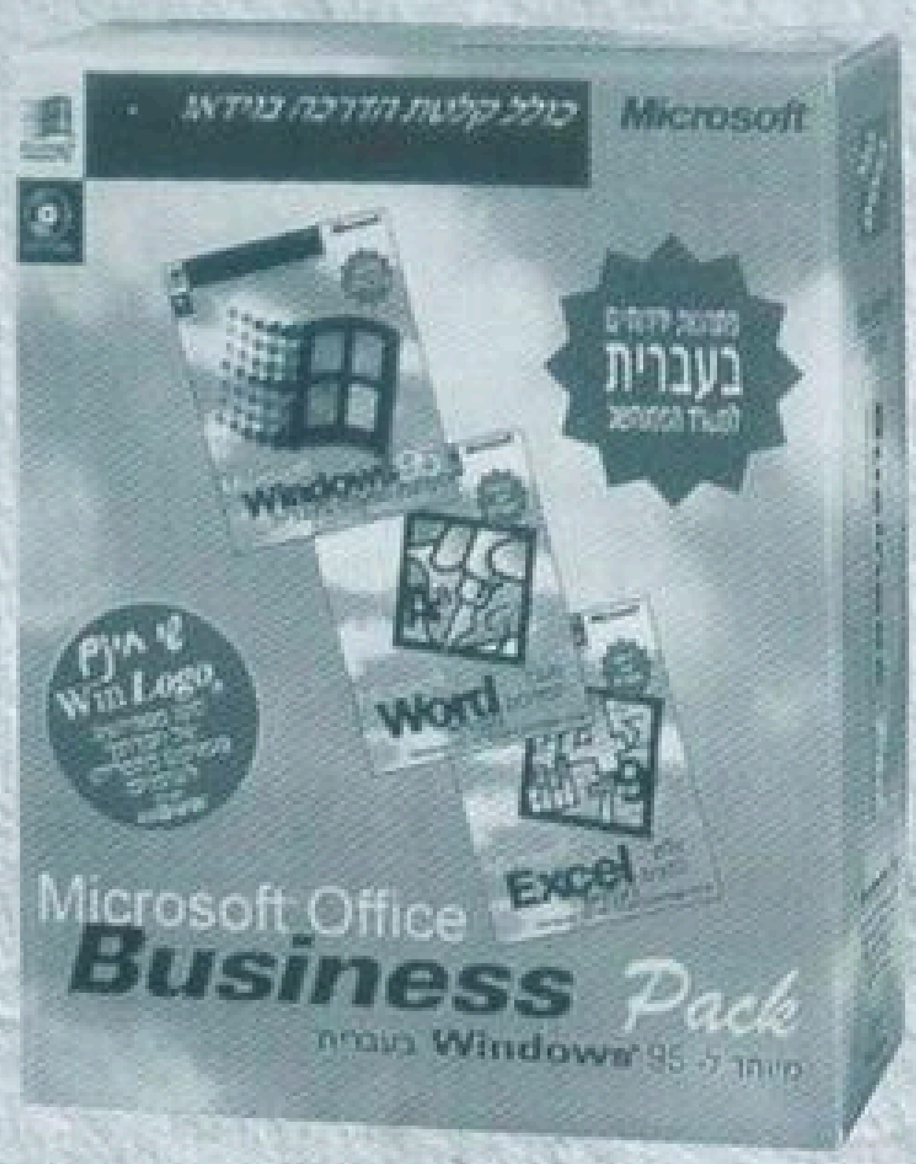
אשר תגרום, להופעת התפריט לאחר הפעלת המחשב (כאילו לחצת על F8).

ביטול הלוגו של Windows 95 בהפעלה

כדי לבטל את תצוגת הלוגו (סמל) של Windows 95, ערוך את קובץ MSDOS.SYS והוסף לאחר השורה [Options] את השורה:

```
Logo=0
```

לאחר האתחול, לא יוצג עוד הלוגו של Windows 95.



מטרת קובץ ה-DOSSTART.BAT

אם אתה מבין מה תפקידו של הקובץ AUTOEXEC.BAT לא תהיה לך בעיה להתעסק עם קובץ ה-DOSSTART.BAT. זהו קובץ ייחודי השייך ל-Windows 95, ממוקם בספריית Windows, ומהווה קובץ Batch רגיל במבנה טקסט. קובץ זה מכיל הוראות זהות לאלו הקיימות בקובץ ה-AUTOEXEC.BAT הרגיל אך בהבדל חשוב אחד - זמני הביצוע.

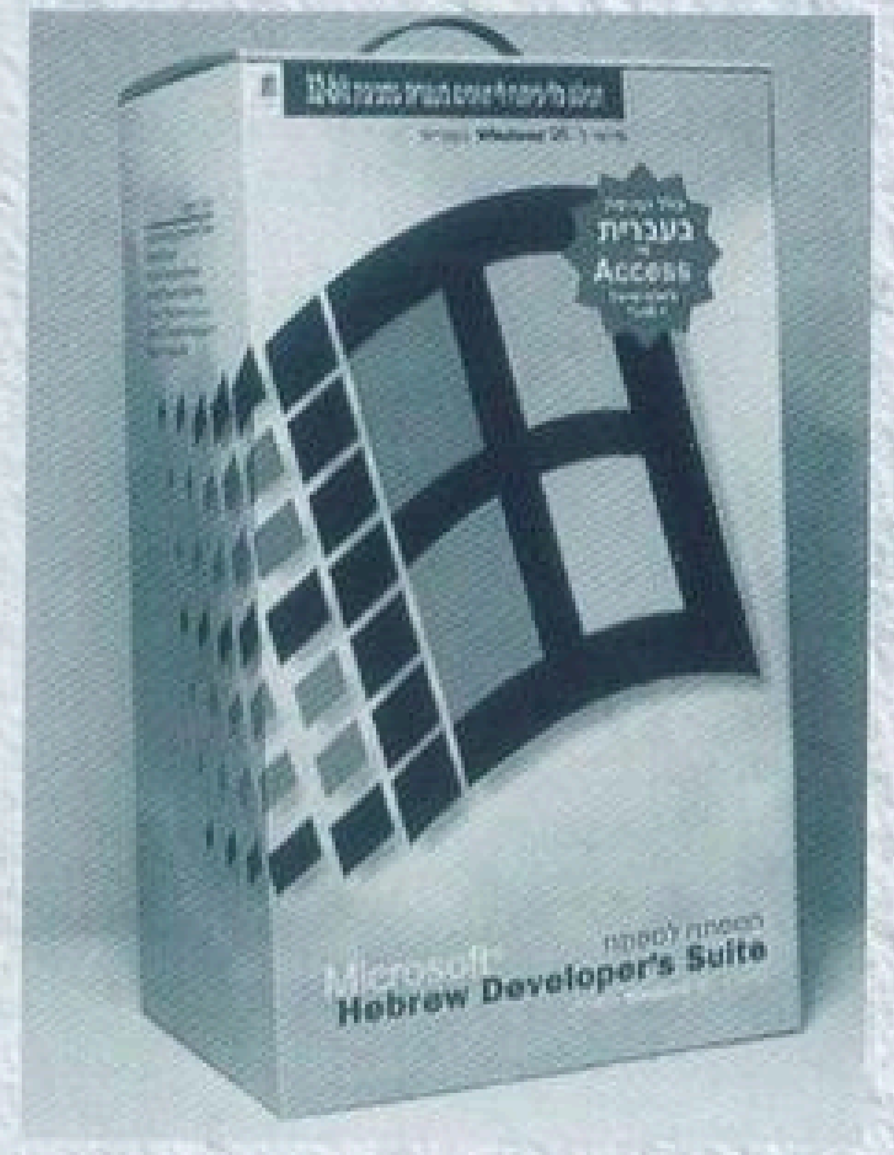
בעוד ההוראות הרשומות ב-AUTOEXEC.BAT מבוצעות מייד עם הפעלת המחשב, הרי שהוראות בקובץ DOSSTART.BAT מבוצעות רק כאשר Windows 95 פועלת, וניתן לבחור מתפריט הכיבוי את האפשרות "הפעל את המחשב במצב MS-DOS".

במצב זה Windows 95 עוברת למצב DOS ללא התצוגה הגרפית ו-DOS מתחילה לבצע את ההוראות שבקובץ DOSSTART.BAT המכילות לרוב פקודות טעינה למנהלי התקנים, כגון: עכבר, CD-ROM ועוד. לרוב אין צורך לדעת על קיומו של הקובץ כיוון שמערכת ההפעלה Windows 95 דואגת לבנות אותו באופן אוטומטי, אך לעתים אתה עשוי לרצות לשנות את אותם דרייברים שיטענו כאשר עוברים למצב DOS (לכך נועד הקובץ DOSSTART.BAT).

כיצד אפשר להפעיל את המחשב במצב MS-DOS מלכתחילה - מבלי לצאת דרך Windows 95?

אפשרות זו חשובה לבעלי משחקים רבים הפועלים ב-DOS. להלן שלוש שיטות: השיטה הראשונה הינה שינוי קובץ MSDOS.SYS שנמצא ב-Root.

ראשית יש לשנות את מצבו של הקובץ ממצב "קריאה בלבד" למצב רגיל (כפי שמוסבר בתחילת המאמר), או דרך Windows בעזרת מנהל הקבצים על ידי בחירה בתפריט "קובץ", ומתוכו ב"מאפיינים". כדי לשנות את מצבו של הקובץ - בטל את הסימונים ליד המצבים השונים. לאחר ביצוע השינויים, זכור להחזיר את הגדרת מצב הקובץ לקדמותו.



ערוך את הקובץ בעזרת ה-Notepad ושנה את השורה BootGUI=1 ממצב 1 למצב 0. עתה כשתפעיל את המחשב, תקבל את סימן שורת הפקודה של DOS אך Windows 95 לא תיטען. במצב זה תקבל DOS אמיתי ולא מצב DOS מתוך Windows 95 (מה שנקרא SHELL). ומעכשיו, בכל פעם תוכל להפעיל את Windows 95 על ידי הקשת WIN ולחיצה על Enter.

אפשרות שנייה הינה לחיצה על מקש F8 כאשר תראה את ההודעה Starting Windows 95. לאחר הלחיצה יופיע בפניך תפריט בו קיימת האפשרות "DOS Prompt Only". אם תבחר באפשרות זו, שוב תימצא במצב DOS אמיתי, משום ש-Windows 95 עדיין לא נטענה. שוב, כמו באפשרות הקודמת תוכל תמיד להקיש WIN כדי להפעיל את Windows 95.

אפשרות שלישית הינה להוסיף בקובץ CONFIG.SYS את השורה:

```
DOS=SINGLE
```

כאשר תבצע אתחול למחשב תמצא במצב DOS כמו בשיטות הקודמות. ההבדל יתקבל כאשר תקיש WIN ותתקבל הודעה:

```
YOU ARE CURRENTLY RUNNING IN
MSDOS MODE.

PLEASE REBOOT TO RESTART
WINDOWS
```

עליך לערוך מחדש את קובץ ה-CONFIG.SYS ולמחוק את השורה DOS=SINGLE לפני האתחול מחדש, אחרת תתקבל שוב אותה הודעה... (קיים "באג" קטן במערכת).

מחיקת קבצים ללא אישור

באופן רגיל אם תפתח חלון DOS בתוך Windows, תקיש *.* erase (פקודה תואמת ל-DEL), אזי DOS תודיע באנגלית שכל הקבצים במחיצה יימחקו, ותתבקש לאשר זאת על ידי לחיצה על האות Y.

לעומת זאת, Windows 95 מאפשרת לדלג על האישור על ידי הקשת של הפקודה כך:

```
erase **
```

פשוט, ללא הנקודה. וואו!!!!!

בעיות תאימות עם תוכנות המיועדות במקור לפעול עם Windows 3.1

בחר באפשרות "הפעלה" והקש mkcompat.exe. התוכנית הזו נועדה לפתור בעיות תאימות. בחר בקובץ אותו עליך "לסדר" והתוכנית תדאג "לשקר" אודות גרסת ה-Windows (ישנן תוכנות שאינן פועלות אם הגרסה שונה), להאט את התקשורת, להגדיל את חלוקת הזיכרון וכו' - זה נראה לי כמו כוסות רוח למת, אך יש הטוענים שהדבר מועיל...

יעד קטלני

לוחמה בטרור

מאת: אירני מיכאל

המשחק הנפלא הזה משלב יכולות תכנון אסטרטגיות עם ביצועים טקטיים משוכללים. מי שחושב ש"הוא היה עושה את העבודה טוב יותר", מוזמן לנסות את יכולתו על מסך המחשב, לפני שהוא בכלל חושב לקחת אחריות על חיי אדם בשטח.

כאמור, מונית למפקד צוות של יחידה ללוחמה בטרור. וככזה, מצפים ממך לתפקד תחת לחץ פסיכולוגי ובעיקר תחת לחץ של זמן. המטרה היא תמיד לשחרר מקסימום בני ערובה תוך כדי סיכון מינימלי של חיי אדם - שבויים ושובים כאחד, שהרי עדיף להביא את הטרוריסטים לחקירה שממנה ניתן להסיק מסקנות לגבי העבר והעתיד, מאשר לחסלם תוך כדי פעולת החילוץ.

היחידה ללוחמה בטרור בנויה ממאגר של קצינים ולוחמים מנוסים. מתוך מאגר זה, צוותי הפעולה נמצאים בכוננות להקפצה 24 שעות ביממה. כמפקד צוות, הינך אחראי לתכנון ולטיפול בכל ההיבטים הנובעים מפעולות המחבלים.

המפתח להצלחה הוא איסוף מידע מהיר ויעיל בשלב הראשון. אחר כך יש לנתחו, להתעלם מהנתונים הטפלים ולתכנן את המשימה האופטימלית. הצלחה במשימה הראשונה תאפשר לך לבחור ביחידה מבין יחידות הלוחמה המובחרות בעולם, כמו גם להתנסות במצבים מגוונים במקומות שונים בעולם.

מערכה ראשונה

משימה חדשה מתקבלת דרך מסך הווידאו מהממונה עליך במשרד ההגנה. שידור הווידאו מהווה רק תקציר של המידע הרלבנטי למשימה, ומאוחר יותר יתקבלו נתונים לגבי סוג ומיקום האירוע, מספר בני הערובה והעברת האחריות על המשימה לידיך. דרך מסך הווידאו ניתן להתעדכן במידע ולקיים קשר עם המחבלים בשלבים המתקדמים יותר.

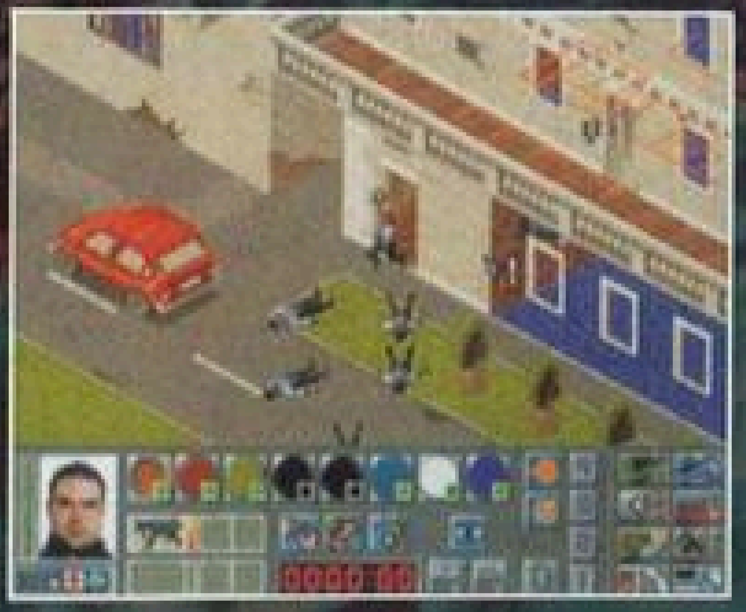
מודיעין

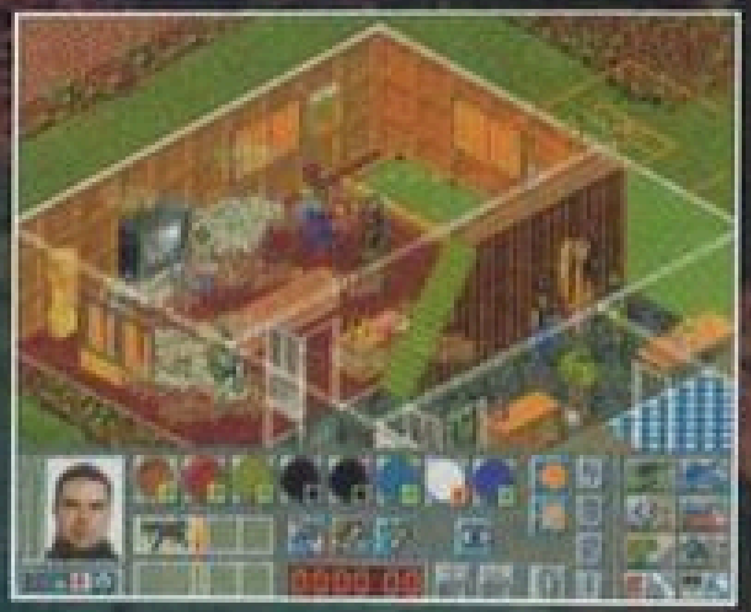
השלב הראשון לאחר קבלת המשימה הוא שלב המחקר. בשלב זה יש לבצע איסוף נתונים מקיף ככל האפשר על הפעולה, ולהשתמש במלות מפתח המצויות בדיווחים כדי להוסיף או לקרוא את כל המידע המצוי בספרייה. בדר"ח ניתן לסמן מלים כמלות מפתח על ידי סימונן באדום, מה שיביא לכך שצוות חוקרים יבצע תחקיר על פי סימונים אלו.

מחקר או כל פעולה אחרת שתבצע אורכים זמן, אך זהו סוד המשחק. ניתן לתת לצוות החקירה לטפל בעניינים אחרים ולחזור מאוחר יותר, בתקווה שיהיו ממצאים חדשים אליהם ניתן יהיה להתייחס. במידה וכל ההכנות הסתיימו וקבלת המידע היא זו שמעכבת את התחלת המשימה, ניתן להאיץ את שעון המשחק לקבלת תוצאות מהירות יותר.

כוח האדם

הבחירה השנייה בחשיבותה היא בחירת כוח האדם המתאים למשימה.





כמפקד צוות ניתנת לך הזכות לבחור לצורך המשימה את הלוחמים ממאגר לוחמי היחידה. לכל לוחם יש תיק אישי ובו נתונים רבים - כושרו הגופני, יכולת עמידה בלחץ, ניסיון קרבי קודם, מצב משפחתי ונתונים נוספים.

המשחק מאפשר סינון המאגר על פי קריטריונים ידועים מראש. כלומר, ניתן לבקש מהמערכת להציג רק את הלוחמים שעונים לדרישות שהצבת. עשר הדרישות כוללות רמת אינטליגנציה, יכולת קליעה, מעבר קורס תקיפה, ניסיון, ידע בחבלה ועוד. לכל משימה ניתן לבחור עד שמונה חברי צוות - חלקם יתפקדו כראשי חוליות ורובם יהיו לוחמים רגילים.

על הציוד

לאחר שנבחרו אנשי הצוות אתם עוברים לאפסנאות היחידה. היות ומדובר ביחידה מיוחדת גם הציוד הנמצא במחסנה יוצא דופן. כל לוחם מסוגל לסחוב מקסימום שני אמצעים גדולים כמו רובה סער ואמצעי תצפית, וברשותו גם ארבעה כיסים לציוד קטן יותר, כגון: אקדחים, רימונים, מסכת גזים, אמצעי חבלה, אמצעי עזרה ראשונה והרבה תחמושת. לא פעם מגיעים למצב של חוסר אמצעים וניתן להזמין השלמת ציוד, אך זו פעולה שאורכת זמן רב וכזכור זמן הוא האויב מספר אחד במשחק. לכן חובה להשתמש באפשרות זו במשחק, ויחד עם זאת חובה להקפיד ולשמור שהזמן לא ייגמר, לפני שיצאנו למשימה.

תכנון המשימה

לאחר שאספנו את המידע, האנשים והאמצעים, ניתן סוף סוף להגיע לשלב התכנון. נתוני המודיעין מספקים מפה כללית של השטח עם חלוקה לבניינים, ובדרך כלל אף לקומות השונות בכל בניין.

הרעיון הוא להשתמש במסך התכנון על מנת לתאם את כל דרכי הגישה והפעולות אותן ינקוט כל לוחם במתקפה הסופית. במשימה הראשונה התכנון כבר נעשה על ידי המחשב, אולם ניתן לשנות בחירות אלו כרצונך.

התכנון נעשה על ידי סימון הדרך של הלוחם במשימה. בזמן קביעת המסלול ניתן לתת הוראה לכל אחד מאנשי הצוות לעצור ולבצע פעולות כמו זריקת רימון, ביצוע תצפית או ירי. כמו כן, ניתן גם לקבוע את רמת התוקפנות והמעורבות שלהם.

חשוב לזכור שכל תכנון הוא בסיס מצוין לשינויים ולכן ניתן לשנות דברים שנקבעו בתכנון, אך חובה עלינו להבין שמינימום שינויים הוא מדד טוב לתכנון מצוין.

הפרמטרים הניתנים לשינוי הם רבים - החל מקביעת האקטיביות של הלוחם כאשר הוא בא במגע עם מחבל, דרך הוראות לגבי לקיחה בשבי, ניטרול ללא הריגה ותיסול. ניתן לקבוע לכל לוחם את מידת היוזמה האישית שהוא רשאי ליטול על עצמו, מעצמאות מוחלטת ועד לתלות גמורה במפקד החוליה שלו. נקודות מפורשות ניתנות להגדרה כך שמפקדי החוליות לא ימשיכו במבצע עד אשר כל חברי החוליה שלהם לא יגיעו אליה - אופציה זו מאפשרת גמישות ותחכום בתכנון פריצה וגיבוי.

הזמן המיקרוסקופי

הזמן הוא המשאב הנזיל ביותר אך גם הקשה ביותר (ניתן לבצע זירוז אך לא ניתן לעכבו) ולכן מוקדש לו מסך מיוחד. במסך זה נמצאים שישה שעונים המציינים נקודות זמן קריטיות: זמן עד לסיום המשימה, זמן עד לקבלת הציוד שהוזמן, זמן מתחילת המשחק ועוד. חובה להיכנס למסך זה מדי כמה דקות, על מנת לקבל מושג על המיקום היחסי במגבלות שניתנו לצורך השלמת המשימה.

הביצוע

עכשיו, כאשר הכל מוכן וכולם יודעים מה לעשות, אפשר לצאת לביצוע המשימה בפועל. המסך מחולק לשני חלקים - בעליון, מוצגת תמונה תלת ממדית בזווית של מקום האירוע, בחלקו התחתון נמצא תפריט הכלים והאמצעים.

לחיצה על כפתור הפעולה מתחילה את הביצוע - כל חוליה ניגשת לבצע במדויק את מה שנקבע בתכנון, ובכל שלב ניתן לראות את התקדמות הכוחות ולקבל עדכונים שוטפים דרך מכשיר הקשר. ברור שהמצב במציאות אף פעם אינו זהה למה שתוכנן, ולצורך זה חייבים לבצע שינויים תוך כדי הפעולה. בעזרת שימוש בעכבר ובמספר פונקציות פשוטות, ניתן לתת הוראות לכל אחד מהלוחמים בנפרד או כפקודה כלל צוותית.

בכל אופן, לצורך עמידה במשימה לא מספיק רק ראש אסטרטגי טוב, אלא נדרשת גם יכולת ביצועית ויכולת קבלת החלטות בזמן אמת.

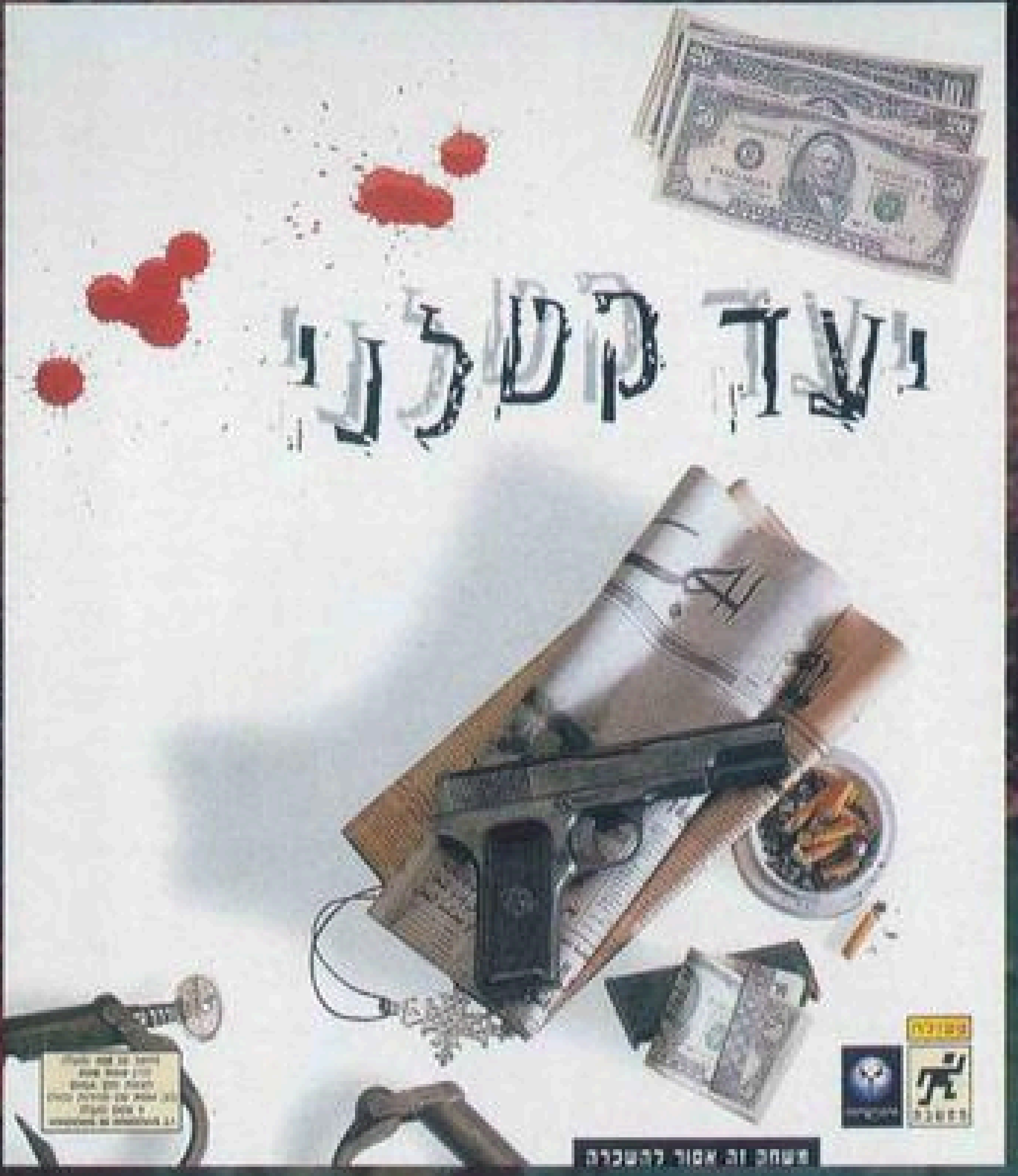
תחקיר והסקת מסקנות

בסוף כל משימה נערך תחקיר. שלב זה חשוב וחיוני ביותר להמשך דרכו של מפקד הצוות. כאן תדע אם פעלת כשורה או שהייתה זו המשימה האחרונה שלך בשירות הוד מלכותה.

בתחקיר מקבלים מידע לגבי מספר אנשי הצוות שנפצעו או חלילה נהרגו בפעולה, מספר המחבלים שנפצעו ונהרגו ומספר בני הערובה שניצלו או נהרגו.

במקביל ובהתאמה להצלחות ולמספר אנשי הצוות שנהרגו יש לרענן את אנשי היחידה - יחידה שסבלה מאבידות קשות לא תזכה לאחוז מתנדבים גבוה ולהיפך, כך שכדאי כבר מהפעולות הראשונות להפעיל שיקול דעת בכל אחד מהתחומים שהוזכרו לפני כן.

זהו משחק מצוין שיכול היה להיות מושקע מעט יותר מבחינה גרפית, אך הביצוע שלו כל כך טוב שפגם זה כמעט ואינו פוגם בהנאה ממנו.



חדשות

מאת: עמית חסון-אלוני

3 ב-3.11

חברת מיקרוסופט הוציאה לאחרונה את הגרסה השלישית של ה-Explorer שלה גם ל-Windows 3.11. בגרסה שהופצה עד כה עדיין אין תמיכה מלאה לכל האלמנטים הקיימים בגרסת ה-32 ביט, כמו JAVA או Active-X, אך קיימת תמיכה ל-VBScript, Forms, JavaScript, Frames, ו-Plug-ins של 16 ביט.

ההתקנה שלו היא פשוטה יחסית להתקנות האוטומטיות האחרות ב-Windows (הישן), ובדרך כלל אין כל בעיות תאימות. מעבר לכך, מהירותו של דפדפן זה גבוהה ביחס לדפדפנים האחרים בפלטפורמה הישנה, ואין הוא גוזל יותר מדיי משאבי מערכת, אולם לאחר שימוש מסוים, הוא מתחיל "לעכל" כמות נכבדת של משאבים אלו בדומה לדפדפנים אחרים.

הבעיה הידועה מהגרסה השנייה, המתרכזת בעיקרה בחוסר היכולת להמשיך ולדפדף כאשר יורד קובץ אל המערכת המקומית, עדיין קיימת בגרסה זו. ובעיות "קריסת" התוכנה מופיעות כאן ממש כפי שבאו לידי ביטוי בגרסאות ראשונות של כל הדפדפנים הקודמים.

אבטחה מוגברת

חברת מיקרוסופט כללה בגרסת ה-Explorer האחרונה שלה אופציה אשר "מאשרת" את אמינותן של אפליקציות JAVA ואפליקציות ActiveX. בעוד הגרסה הבאה (גרסה 4) תכלול גם אופציה חדשה של חיתום הודעות דואר. Netscape מצדה, הודיעה כי בכוונתה להפיץ את טכנולוגיית החתימה האלקטרונית החכמה שלה בגרסת הדפדפן הבאה שתצא לשוק.

מלחמת הכוכבים כבר כאן

אנו מתבשרים כי אתר חדש נפתח ברשת - האתר הרשמי של STAR WARS, המתבסס ברובו על טרילוגיית סרטי המדע הבדיוני הטובים והמשפיעים ביותר שצולמו אי פעם.

ישנם, כמובן, מאות אתרים המוקדשים כולם לשלושת הסרטים המופלאים, אך אף אחד מהם אינו נושא את חותם היוצרים המקוריים של הסדרה. אתר זה יצטרף לסדרה הולכת ומתארכת של מוצרים המבוססים על סרטים אלו כמו משחקי מחשב, סיפורים חדשים ותקליטורים.

בייבי סיטר אינטרנטי

רעיון מקורי במיוחד הגיע מחברת Simplex Knowledge שבארה"ב, לשימוש במצלמה דרך האינטרנט. החברה מתקינה מצלמה בפעוטון או בגן הילדים, שמעבירה תמונה אל אתר באינטרנט בכל

60 שניות.

טכניקה זו, מאפשרת, למשל, להורים מודאגים להציץ מדי פעם ממקום עבודתם על המתרחש עם ילדיהם. בכוונת החברה גם להרחיב שירות זה הנקרא: "I See You" לתחומים נוספים ולשלב תקשורת דו כיוונית.

סטנדרט ל-NC

בתקופה האחרונה אנו שומעים רבות על התפתחות מחשבי הרשת (Network Computers) - מחשבים המיועדים לעבודה ברשת בלבד ואינם יכולים לעמוד בפני עצמם. מטבע הדברים, כל החברות הגדולות בעולם המחשוב שמות פעמיהן לכיוון זה, בתקווה לתפוס נתח גדול מהשוק המתפתח.

חברת אורוקל בשיתוף עם 600 חברות אחרות ברחבי העולם, עובדת על סנדרט אחיד למחשוב ברשת. "אף אחד לא יהפוך לבעלים של הרשת" אומר אנדי באילי, מנהל השיווק של אורוקל, "הרשת הולכת ומתפתחת למחשוב אוניברסלי ולא לכיוון פלטפורמה מסוימת".

מחקרים אחרים מוכיחים שהשוק המתפתח דווקא אינו גדול כמצופה, וסביר יותר להניח שמחשבי הרשת יחליפו את הטרמינלים הטיפשיים בחברות גדולות ולא את ה-PC הביתי.

אם כן, מדוע שמחשבי הרשת יצליחו יותר מ-PC רגיל ללא תקליטונים? התשובה לכך נעוצה בעובדה שה-NC איננו הפתרון האידיאלי לצרכן כפי שהוא נראה כיום. כדי שיהיה לסוג מחשוב זה סיכוי, יש צורך בפיתוח נרחב הרבה יותר של הארכיטקטורה והתפתחות טכנולוגית עניפה לכיוון מבנים ושפות.

מהירות חדשה

טכנולוגיית המודם התקדמה צעד נוסף עם סיום הפיתוח של מודמים העובדים במהירות של 56Kbps - זוהי מהירות כמעט כפולה מהמודמים המהירים שנמצאים כיום בשימוש, שמגיעים כמעט למחצית מהירות קווי ה-ISDN. על מנת להגיע באמת למהירות האידיאלית של המודם, יש להשתמש בקווי טלפון דיגיטליים באיכות טובה ולא בקווים אנאלוגיים, לכל אורכו של הקשר.

אינטרנט

YAHOO עולה לבריטניה

האינדקס האינטרנטי המפורסם, YAHOO, "פולש" לבריטניה ובכך מתחיל לפרוס זרועות גם אל מחוץ לארצות הברית. האתר הבריטי של האינדקס יכלול בעיקר אתרים בריטיים ואירלנדיים מקומיים. כניסתו של האינדקס האמריקני לוותה בסערה והתנגדות של בעלי

אינדקסים מקומיים הטוענים לבכורה.

בכל אופן, למתאזרח החדש לא יהיו חיים קלים בין שישה האינדקסים הגדולים הקיימים מזה זמן רב באי הבריטי. לצרכנים, אגב, תצמח רק תועלת מהתחרות החדשה.

ברגע האחרון

- ★ ה-W3C אימץ פורמט נוסף לגרפיקה באינטרנט הנקרא Portable Networks Graphics (PNG). קבצים בפורמט זה קטנים בכ-30% (בממוצע) מקבצים דומים בפורמט GIF, ובכך מאיצים את העברתם לאורכה ולרוחבה של הרשת.
- ★ בעקבות הסקנדלים האחרונים בבלגיה, מבקש שר התקשורת הבלגי ליצור חזית מאוחדת על מנת לאלץ ספקי שירות ברחבי היבשת, לפקח ולדווח על כל מקרה של הפרה חמורה של חוקי הצנזורה ברשת.
- ★ Netscape הכריזה על גרסת הדפדפן שלה למערכת ההפעלה OS/2. ניתן להוריד אותו מאתר החברה (www.netscape.com).
- ★ לאחרונה, הוצגה גרסה חדשה ומשופרת של RealAudio ובה קיים כיווץ טוב יותר, אופציות חדשות ואפשרות ל-Dolby וסטריאו. פרטים ב-www.realaudio.com.
- ★ אתר חדש לכל המעוניין לפתוח עסק קטן, כולל עצות וטיפים מעולים נמצא ב-www.pbc.co.uk.

פינת המציאות

הומור

➢ **דויד בארי בעולם הסייברספייס**
http://www.randomhouse.com/features/davebarry

עד כמה החיים בסייברספייס מצחיקים אותך? אסופה של דברים קטנים ומעצבנים.

➢ **קניון ההומור**
http://www.humormall.com

כל מה שמצחיק תחת גג אחד, והכל במבצע מיוחד - חינם!

➢ **הומור חתולי**
http://www.hotcats.com

אנשי "תנו לחיות לחיות" לא יאהבו את האתר הזה - 39 דרכים לענות את החתול שלך. כל אחד וההומור שלו!

➢ **BEST OF HUMOR**
http://www.netusa1.net/~thayer/index.html

חיות מחמד

➢ **Acme Pet**
http://www.acmepet.com

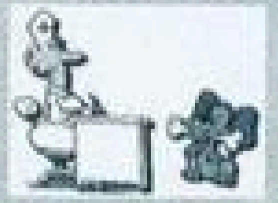
זהו מקום בו מבצעים מחקרים על ולמען בעלי חיים. ניתן לרכוש כאן חיות ולשוחח עם אחרים על נושאים הקשורים בחיות מחמד.

➢ **רשת תת ימית**
http://www.brainiac.com/aquanet/

שירות מידע על העולם התת ימי הסוקר תחומים רבים, כגון: תרבות תת ימית, חינוך, דיג, גיאוגרפיית

האוקיינוסים, אוכל ועוד. גם אנשים אשר אינם קשורים לנושא ימצאו אתר זה כמעניין מאוד.

➢ **דואגים לחיית מחמד**
http://www.netpets.com/petcare.html



אתר זה מלא בטיפים ועצות לגבי הטיפול בבעלי חיים, בעיקר בחתולים ובכלבים.

➢ **כלבים**
news:rec.pets.dogs

קבוצת דיון המוקדשת לבעלי כלבים מכל הסוגים, שדנה בכל הנושאים הקשורים אליהם.

➢ **חיות מחמד**
news:rec.pets

קבוצת דיון כללית הדנה בכל הנושאים הקשורים לגידול בעלי חיים מכל האספקטים הקשורים בכך.

Netscape ענק מרושת

מאת: עמית חסון-אלוני

Netscape קמה סביב רעיון של איש אחד וצמחה עד שהגיעה לשליטה כמעט בלעדית בשוק הדפדפנים של האינטרנט. כיום, במבט לאחור, אנו מבינים עד כמה ענק היה הרעיון שסביבו קמה החברה - דפדפן פונקציונלי אשר יתקשר עם כל הפרוטוקלים הקיימים באינטרנט דרך מנשק גרפי יחיד, וייעזר תוך כדי כך בקישורי ה-HyperText. כמה פשוט, כמה גאוני.

מרק אנדרסון

את הרעיון הגה סטודנט צעיר בשם מרק אנדרסון שרק לפני 3 שנים למד באוניברסיטת אילינוי ועבד במשרה חלקית ב-NCSA (National Central for Supercomputing Applications). אז, רשת האינטרנט לא הייתה מפותחת והתבססה באופן כמעט מוחלט על טקסט בלבד. אנדרסון ראה בחזונו רשת מפותחת הרבה יותר, והחליט להפוך את כל הנמצא ברשת לבר שיוט. ביחד עם עמיתו אריק בינה, הם החליטו לבנות מדריך חיפוש מסוג כלשהו, ושלושה חודשים מאוחר יותר הם הוציאו תחת ידיהם את מוזייק - המנשק הגרפי הראשון ל-WEB. ההצלחה הראשונית של המוזייק היתה אבן הפינה שהובילה אל Netscape של היום.

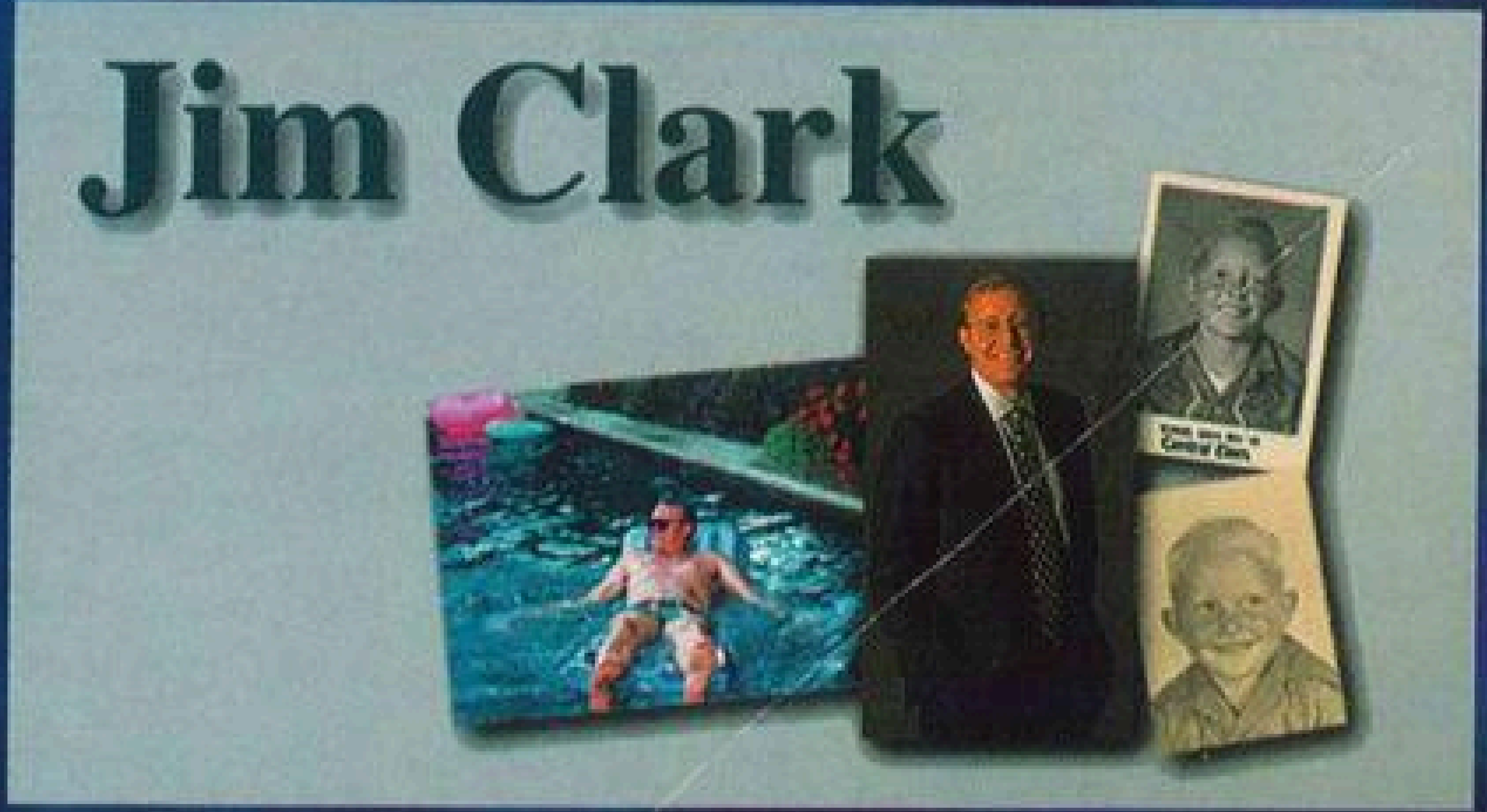
חודש מאוחר יותר סיים אנדרסון את לימודיו לתואר הראשון, ויצא לעבר עמק הסיליקון בחיפוש אחר מקום עבודה כמתכנת. בינתיים, ג'ים קלרק, המייסד של חברת המחשבים סיליקון גרפיקס, יצא לצוד פרויקט חדש. עד מהרה יצרו השניים קשר והחלו להיפגש באופן תדיר כשהם מתכננים את מהלכיהם הבאים.

אנדרסון רצה ליצור מחדש את המוזייק או כדבריו בתרגום חופשי: "את האבא של כל הדפדפנים". קלרק הסכים לממן את הפרויקט וכך נולד המוזילה (MOZILLA). במאי 1994, לאחר חיפוש ממושך אחר אנשי צוות מתאימים, נוסדה Netscape, ובאותו הזמן העסיקה למעלה מ-200 עובדים. וכך, תוך זמן קצר, זינקה החברה לרשימת 500 החברות בעלות הצמיחה הגדולה בעולם.

אנדרסון, שנלעג לעתים תכופות על ידי רכלני ההייטק והרשת בשל טעמו הרע בבגדים, נמנה כיום על ראשי Netscape הנמצאת בלב עמק הסיליקון, ולא נראה נרגש במיוחד ממעמדו החדש כמיליונר. התפיסה המציאותית שלו לגבי הרשת הגלובלית היא אחת מנקודותיו החזקות: "אני לא רואה את Netscape שולטת בעתיד ברשת כולה. היות והאינטרנט דינמית וחדשנית, לא תהיה חברה יחידה שתשלוט בכל". (רבים היו רוצים לשמוע הצהרות שכאלה דווקא מיושב הראש של המתחרה הענקית החדשה בשוק הדפדפנים, הלא היא מיקרוסופט.)

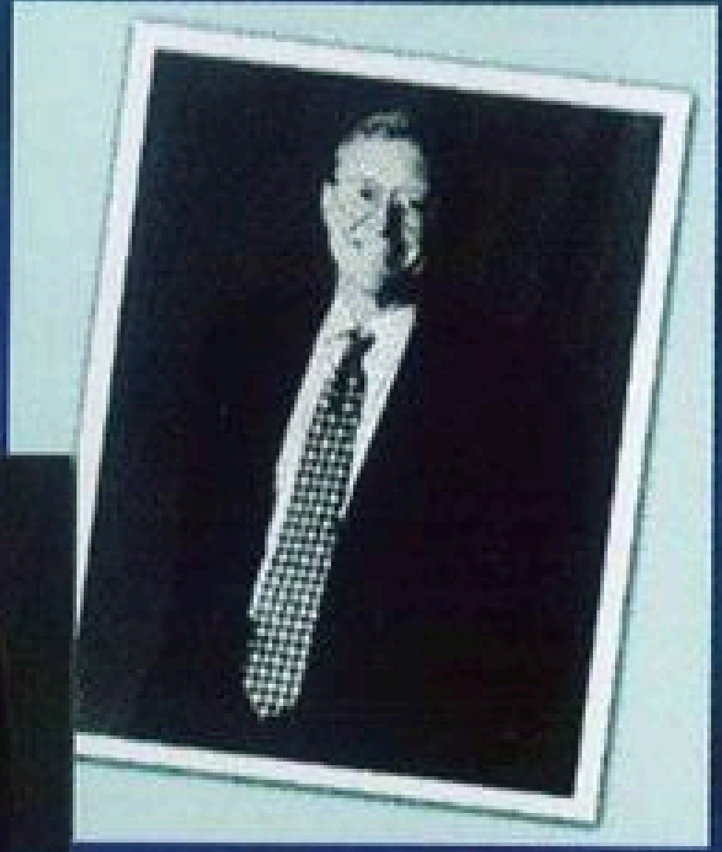
ג'ים קלרק

ג'ים קלרק היה בעל הרעיון ומקימה של חברת המחשבים הענקית - סיליקון גרפיקס, - חברה המתמחה בפיתוח וביצור חומרה ותוכנה ליישומים גרפיים. על עזיבתו הוא אומר: "זה הגיע לשלב שלא היתה לי יותר שליטה על הדרך בה החברה עובדת, ולא ממש התלהבתי מהדרך בה הדברים מתפתחים. בשלב מסוים כל



הדברים הוחלטו בידי אחרים. בתחילת 1994 זה הספיק, אנשי העסקים שלטו בכל, ואני נותרתי רק כדמות היושבת בראש. איבדתי עניין במתרחש והתחלתי לחפש אחר משהו מעניין יותר".

והדבר האחר, כפי שהתברר במהרה, היה האינטרנט. הדברים התרחשו כמו שידור חוזר של ההקמה של סיליקון גרפיקס. הקשר בין אנדרסון לקלרק נוצר עוד כשהראשון עבד ב-NCSA, והרעיון של הקמת חברה המבוססת על תוכנה לסביבת האינטרנט נוצר כבר שם. קלרק היה זה שעסק במימון ובגיוס הכספים לחברה (כמו בסיפור סיליקון גרפיקס), כאשר אנדרסון מפתח את רעיונותיו עוד לפני ההקמה הממשית שלה. כשהכל היה מאורגן עזבו אנדרסון וכמה מעמיתיו



באוניברסיטה את עבודותיהם, והחברה החלה בפעילותה.

תוכנת Netscape Nevigator היא ספינת הדגל של החברה, ונראה כי היא למעשה מחלקת אותה חינם ברחבי האינטרנט לכל דורש. יחד עם זאת, ישנו הליך של רישום וישנן גרסאות מלאות יותר אשר נמכרות בחנויות. מלבד זאת, Netscape מוכרת שרתים לרשת וזהו מקור ההכנסה העיקרי שלה (הערכת הכנסות של כמעט 100 מיליון דולר).

העתיד

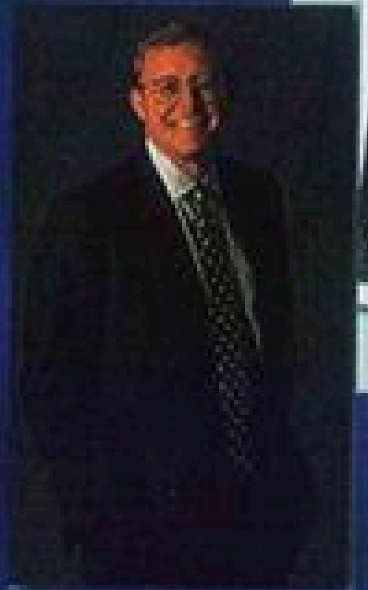
Netscape היא חברה ידועה מאוד בעולם המחשוב ובכל התחומים הקשורים ברשתות ובאינטרנט. כרגע, ישנן תוכניות להמשך פיתוח המוצרים הקיימים, כגון: דפדפנים, שרתים וכו'. בחברה מרוצים מהדרך בה הדברים מתפתחים ברשת, ומחפשים כל הזמן תחומים רלבנטיים נוספים להתפתחות.

כמובן שתחומי המולטימדיה של האינטרנט חשובים מאוד, ולכן מפתחת החברה אפליקציות שונות בתחומים אלו כמו LiveAudio ,Live3D ותוספות אחרות שהופיעו בגרסת הדפדפן השלישית (כ-Plug-ins) - אל אלו מצטרפות ה-JAVA ואפליקציות שונות של אבטחת מידע דרך האינטרנט.

Netscape רואה את עצמה כאחד השחקנים הראשיים ובעלי ההשפעה על האינטרנט, והיא לא הולכת לוותר בקלות על מעמדה זה. לכן, היא ממשיכה בפיתוח הרחבות נוספות ל-HTML, ובדחיפה קדימה של טכנולוגיות חדשות. עם זאת, יודעים בחברה שהרשת גדולה מאוד ומשתנה בקצב כה מהיר, שאין אפשרות שחברה אחת בלבד תשפיע בצורה משמעותית כל כך כבעבר.

המלחמה

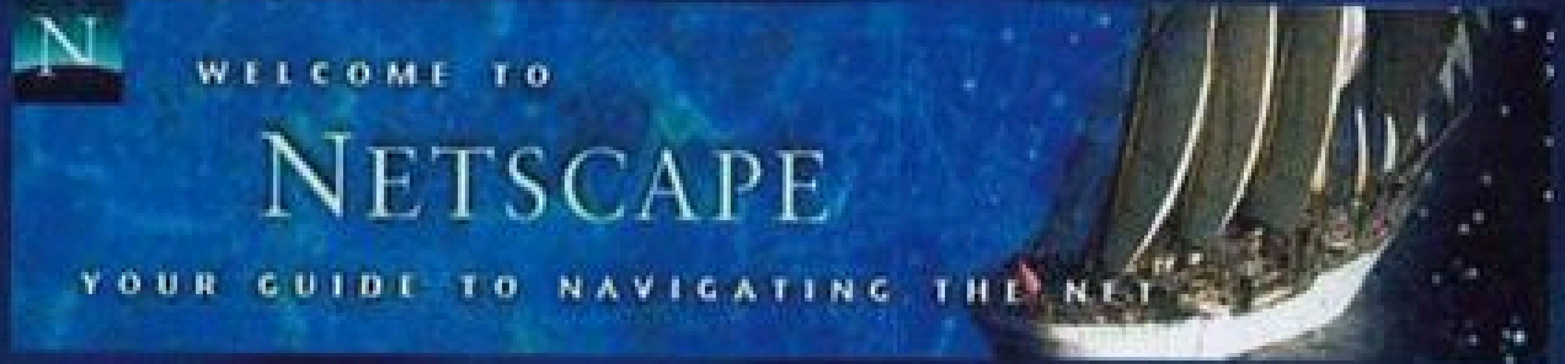
ישנן חברות בשוק המחשבים אשר בולמות את צמיחתן בכוונה תחילה, כדי שלא "להעיר" את החברות הגדולות ולהיכנס עמן למאבקי כוח, שבהם יפסידו מראש. האופציה הזו מעולם לא נשקלה ברצינות על ידי קברניטי Netscape, אך אם היתה קיימת, סביר להניח שאדם כמו ג'ים קלרק לא היה בוחר בה. הענק התעורר ובדיוק בזמן לפני שנהיה מאוחר מדי. כאשר הבין ביל גייטס, יו"ר מיקרוסופט, כי העתיד אכן טמון באינטרנט וברשתות מקומיות (אינטרה-נט), הוא הפנה את כל התותחים הגדולים לכיוון זה, והושקעו למעלה ממיליארד וחצי דולרים בפיתוח, כדי

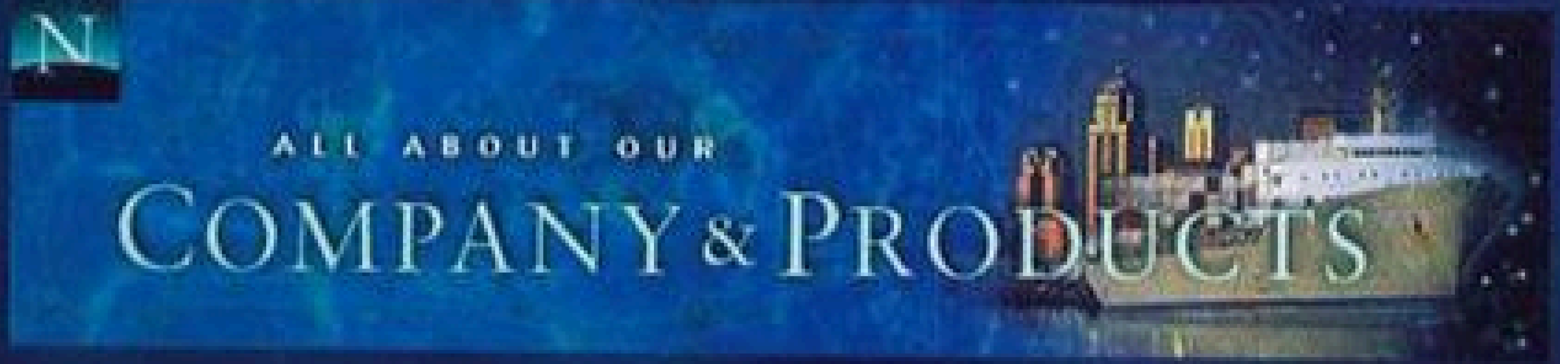


להדביק בקצב מטורף את הפער שפתחה Netscape.

ג'ים קלרק הצהיר מספר פעמים כי הוא אינו פוחד מהתחרות עם מיקרוסופט, ושיש מקום ליותר מדפדפן אחד טוב בשוק. כל עוד הוא עדיין שולט ביותר מ-70% משוק הדפדפנים בעולם, ייתכן שקל לו לזרוק הצהרות שכאלו לאוויר, אך את התוצאה נדע רק בעתיד. קלרק סבור כי הסיבה לשינוי כל כך חריף במיקרוסופט היא שבמיקרוסופט פוחדים מ-Netscape. בינתיים, המלחמה בין החברות אף הגיעה לבית משפט, שם תובעת Netscape את מיקרוסופט על הפרת חוקי הצרכנות של ארה"ב.

שני האישים הבולטים ביותר בחברה המובילה באינטרנט, מרק אנדרסון וג'ים קלרק, משלימים אחד את השני בצורה מופלאה ומבטיחים עתיד מזהיר לאינטרנט. האחד, איש חזון שהוגה רעיונות מופלאים ומעניינים, והשני איש פעולה בעולם הטכנולוגיה אשר שוקד על יישום הרעיונות בפועל ועל פיתוח החברה.





משחקים באינטרנט

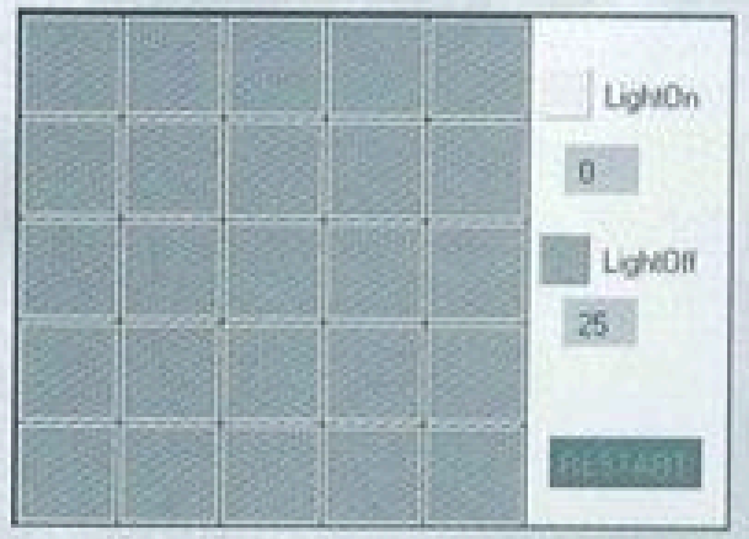
מאת: עמית חסון-אלוני

זהו הגיליון השני בו אנו ממשיכים לסקור ולעדכן אתכם במשחקי ה-JAVA השונים ברשת האינטרנט. עלינו לזכור שתחום זה עדיין בחיתוליו, ואי אפשר כלל להשוות בין משחקים אלו למשחקי המחשב המגיעים מבתי התוכנה המובילים. אי לכך, אמות המידה לפיהן אנו בוחנים את המשחקים שונות לחלוטין מאמות המידה לפיהן אנו בוחנים משחקים אחרים, היוצאים לשוק באופן מסחרי.

ALL LIGHT

האתר:
http://www.the-vault.com/java/allLights/

היסטוריה: משחק מחשב שמקורו בחידה מתמטית ונכתב במקרים רבים על ידי סטודנטים באוניברסיטאות השונות.



המשחק: משחק חידה/מחשבה מקורי ונחמד. במשחק זה אין כל צורך במהירות תגובה והמטרה היא להדליק את כל האורות, ללא יוצא מן הכלל, במשטח המחולק ל-5X5 ריבועים, כאשר כל לחיצה מדליקה חמישה ריבועים צמודים. המשחק אינו קל ויהווה אתגר טוב לאוהבי משחקי המחשבה.

כאשר מגלים את פתרון הבעיה ניתן לנסות שוב, ולקצר עד כמה שניתן את מספר הלחיצות הנדרשות על מנת לנצח.

ציון: 4

BIV-BAT-TOE

האתר:
http://www.zipcon.com/bob/tictac.htm

היסטוריה: משחק ילדים ותיק, המוכר לנו יותר בשם איקס-מיקס-דריקס.

המשחק: למעשה לא קיים הבדל בין משחק זה למשחק האיקס-מיקס-דריקס המקורי, מלבד ההחלפה של האיקסים והעיגולים בראשיהם המצוירים של ביווס ובאטהד, ידידינו הטראגיים מה-MTV. חמוד מאוד.

ציון: 3

BREAKOUT

האתר:
http://wwwrhodes.com/breakout/index.html

היסטוריה: משחק ותיק מאוד מתקופת פלטפורמות משחקי הטלוויזיה ומכונות המשחקים. אנו מגלים אותו בווריאציות שונות עוד מהופעתו הראשונה (בערך לפני עשר שנים) ועד היום.

המשחק: בגרסתו האינטרנטית המשחק איננו בעל מראה מלבב במיוחד, וניתן היה להפיקו טוב יותר. דבר נחמד ויעיל מאוד הוא האפשרות ליצור תצורה מדויקת על ידי השחקן, וזאת על מנת להתאים את המשחק בדיוק המרבי למחשב השחקן ולמהירות הקשר שלו עם האינטרנט. כך, ניתן לנסות ולבטל למינימום את הפרשי הזמן והתגובה בין השרת עליו נמצא המשחק לבין מחשבו של השחקן.

ציון: 3

MISSED

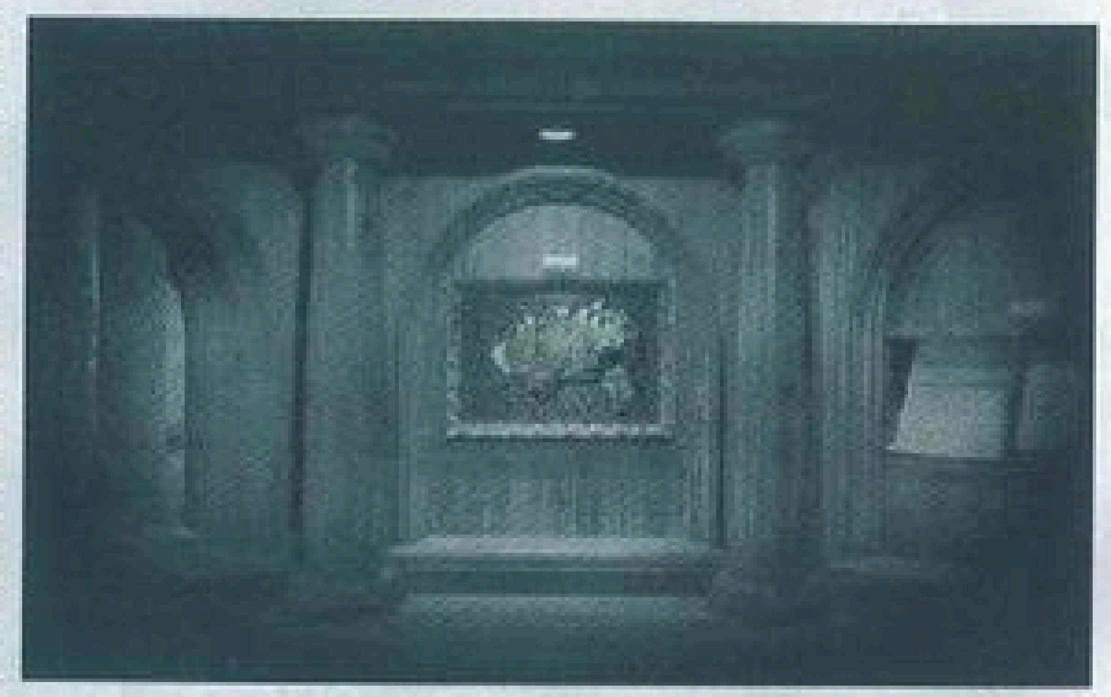
האתר:
http://www.rhodes/play/missed.html

היסטוריה: משחקי הרפתקאות מסוגים שונים קיימים על מחשבים זה שנים רבות. גם השילוב הנעשה כאן, בין משחק הרפתקה בסגנון הישן (עם או בלי תמונות) לבין משחקי "אתה הגיבור" נעשה בעבר במחשבים שונים, אך רק בעזרת חידושי ה-HTML בגרסאות המאוחרות יותר, ניתן להגיע לרמה גבוהה יותר של משחק ונוחות.

המשחק: זהו משחק הרפתקה בסגנון של ספרי "אתה הגיבור", וזאת מכיוון שהיכולת האינטראקטיבית של דפי ה-HTML עדיין מוגבלת, ולא מאפשרת מרחב מחייה גדול מדי. בכל אופן, מדובר בהרפתקה גדולה ומורכבת המתמשכת על עמודי HTML רבים, אשר קישורי ה-HyperText הופכים אותה למודולרית מאוד.

המשתמש יכול לבחור אחת מארבע אפשרויות כדי להמשיך בדרכו או להגיב בצורה מסוימת על המצבים אליהם הוא נקלע. בנוסף, הוא יכול לבחון ולקרוא חפצים הנקלעים לדרכו על ידי לחיצה עליהם. בכל דף ניתן למצוא תמונה קטנה הממחישה את הסביבה הקרובה והרחוקה.

ציון: 4



שאלה לעניין

קוראים רבים מבקשים כתובות של אתרים שונים ברשת, אך אנו נוטים לענות דווקא לשאלות אשר יעניינו את כלל קוראינו ולא את השואל בלבד. כל מי שמעוניין למצוא אתרים בנושאים שונים, יכול לפנות לכל אחד ממנועי החיפוש המופיעים ברשימה חלקית זו:

ALTAVISTA: www.altavista.com
LYCOS: www.lycos.com
YAHOO: www.yahoo.com
WEBCRAWLER:
www.webcrawler.com
MAGELLAN: www.mckinley.com

אסף: "כיצד אוכל לפתוח אתר משלי באינטרנט?"

ראשית, עלינו להבחין בין אתר לבין "דף בית" (HOMEPAGE). על מנת לפתוח אתר מלא באינטרנט, עליך ליצור קשר עם אחד מספקי שירותי האינטרנט ולסכם את הדבר עמו.

אני מניח שאתה מתכוון ל"דף בית". במקרה זה, רוב ספקי האינטרנט מאפשרים למנויים שלהם להקים "דפי בית" אישיים ברשת הפנימית. "דפי בית" אלו מוגבלים בנפח דיסק מסוים, ואסור להם לשאת אופי מסחרי מכל סוג שהוא. ישנן גם מספר חברות ברחבי האינטרנט המאפשרות למשתמשים מכל העולם להקים "דפי בית" אצלן בחינם, כחלק מתפיסה עסקית מסוימת - גם לדפים אלו אסור להיות מסחריים בשום צורה ואופן.

יוסי שר: "קניתי מודם מהיר חדש והייתי רוצה לדעת היכן למצוא סרטים ב-ON-LINE ותוכנות לנגינת מוסיקה בפורמטים שונים, המתאימים למערכת Windows 3.11?"

כפי שציינתי בתחילה אינני נוהג לתת כאן כתובות על פי בקשות ספציפיות, אלא כדי לענות על שאלות שיעניינו קוראים רבים. האפשרות של צפייה בסרטים או וידאו-קליפים דרך האינטרנט היא עדיין מוגבלת מאוד ונמצאת בחיתוליה, אך ניתן להוריד קובצי וידאו לצפייה מאוחרת יותר מהאינטרנט בנושאים שונים ובמקומות שונים ברחבי הרשת.

גם למערכת ההפעלה Windows 3.11 ישנן תוכנות שונות אשר מסוגלות להפעיל את כל הפורמטים הקיימים לתמונה ולצליל בדומה למערכת Windows 95, וחלקן מורצות ישירות מהדפדפנים.

חנן זלצר: "כאשר אני מפעיל את תוכנת הדפדוף, עליי להכניס לחייגן את הסיסמה. רציתי לדעת כיצד אפשר לשמור אותה כדי שלא אצטרך לחזור על הפעולה בכל פעם?"

קיימות מספר דרכים כדי להגיע אל התוצאה המבוקשת. ברוב החייגנים, ישנים כחדשים, ישנה אפשרות לשמור את שם המשתמש והסיסמה בתוכו, ואחר כך על ידי סימון במקום הנדרש להפוך את ה-Login לאוטומטי. אז יכניס החייגן לבדו את שם המשתמש והסיסמה.

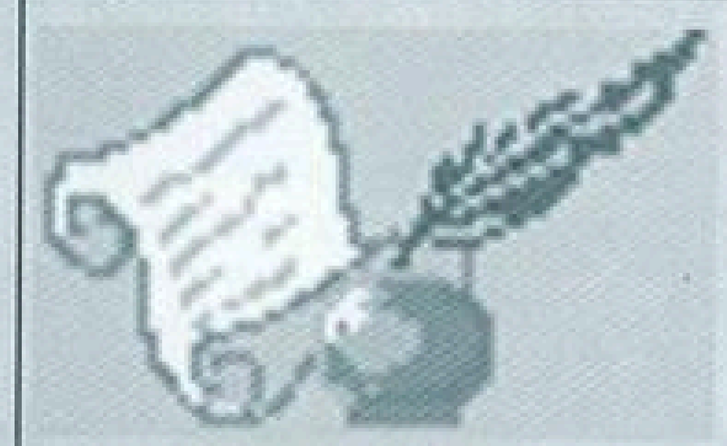
אפשרות נוספת היא כתיבת תסריט (Script) אוטומטי אשר ייקרא על ידי החייגן במהלך ה-Login, והנתונים הקיימים בו ייכתבו לתוך המחשב המרוחק. הרוב המוחלט של ספקי הגישה לאינטרנט בארץ מנפקים תסריטים מוכנים שכאלה לחייגנים או למערכות הפעלה ספציפיות (בדרך כלל ל-Windows 95).

אמיר מכרמיאל: "דיברתי ב-IRC וראיתי שאין אף מפעיל לערוץ, איך זה ייתכן?"

מפעיל הערוץ הוא למעשה ה"בעלים" של הערוץ והוא זה שמרשה למשתמשים אחרים להפוך גם הם לבעלי זכויות מפעיל. דבר זה נחוץ על מנת לשמור על "בעל בית" ועל הסדר בערוץ.

אם המפעיל לא ימנה מפעילים נוספים לצדו, במידה שהוא יעזוב, יוותר הערוץ מלא במשתמשים אך ללא מפעיל. ברגע שעזב המפעיל האחרון את הערוץ, לא יוכל אף אחד מהמשתמשים או מהמצטרפים החדשים להפוך למפעיל בשום צורה, עד שכולם ינטשו ויצטרף שוב משתמש ראשוני.

במידה שאתה הוא מפעיל הערוץ, דאג למנות מספיק מפעילים כדי לא להגיע למצב שכזה, אך זכור לבחור אותם בזהירות, שכן בחירה לא נכונה תוביל לבלאגן ול-KICKINGS מיותרים.



תודה על כל המכתבים, ה-E-Mail-ים והפקסים שאתם שולחים אלינו. המשיכו לכתוב, להביע דעה, להציע הצעות ולספר על האתרים המעניינים בהם אתם גולשים. כתובתנו היא: WIZ - מדור האינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114, פקס: 03-5708174, או ל-E-Mail: bug@netvision.net.il, ב-WIZ:SUBJECT.

BACK TO BAGHDAD
החזרה לבגדד

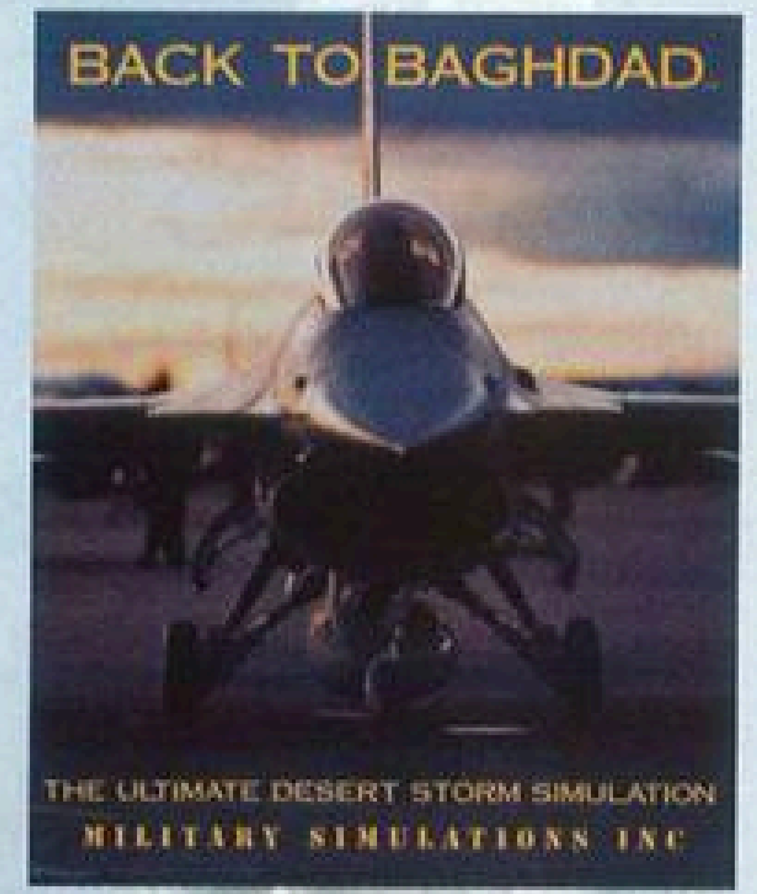
מאת: אדיר להב

ה-SU-27, ה-Longbow וה-EF2000 - כל אלה היו משחקים מעולים, ולמרות ההצהרות שהגיעו לפני צאתם לשוק, קשה לומר שהם היו באמת יצירות מופת בעלות חשיבות עליונה לתחום סימולציות הטיסה. לעומת זאת, החזרה לבגדד מצליח להרשים במספר תחומים ואף מתעלה למעלה מהמשוער (אך גם מאכזב מעט בתחומים אחרים).

העלילה פשוטה ביותר ומחזירה אותנו אל המלחמה מעל שמי עיראק. אתה הוא טייס F-16 בטייסת אמריקנית ועליך להשלים משימות ממשימות שונות, אשר יוסברו לך באמצעות תדריכים מקדימים. המשימות מגוונות, כמעט כמו תפקידיו של טייס קרב במלחמה, וכוללות - הפצצה של מתקנים שונים, ליווי מטוסים אחרים, קרבות אוויר וכדומה. כך תוכל להתחיל את המשימה בבסיס הבית שלך או להשתמש באופציית "ההתחלה מהירה" כדי להתחיל את המשימה כבר באוויר.

לאחר מעבר במספר תפריטים, תשב בתוך F-16 חדש ובוהק. בתא הטייס הכל נראה מרשים למדי, השעונים השונים מאורגנים בצורה יעילה והם בעלי רמת פירוט גבוהה, אשר ממחישה את המאמץ הרב שהושקע על מנת להפוך את תא הטייס למקום נוח ומשופר יותר ממשחקים קודמים שראינו.

הסימולציה מבוססת למעשה על מטוסי F-16E, והיא מביאה לידי ביטוי את



השימוש בג'ויסטיקים השונים. עם זאת, ניתן עדיין לשלוט עליו גם בעזרת המקלדת, אך ללא ספק, זה קשה יותר ולא מספק את אותן התחושות. השימוש בג'ויסטיק טוב ימחיש את הגובה, ה"סחיבה" וההתנהגות במידה מדויקת למדי, ועל פי עדויות של בעלי ניסיון אמיתי בטיסות מסוג זה, התחושות בהחלט מתקרבות לדבר האמיתי.

הגרפיקה במשחק טובה, ושטחי האדמה רבגוניים ושואפים להיות מדויקים בקנה מידה זהה לשטחה של עיראק. אולם לעתים נתקלתי בבעיה קטנה - האדמה בחלקים מסוימים מופיעה על המסך רק כאשר טסים מעליה, מה שגורם לחוסר סינכרוניזציה ולבעייתיות מסוימת בכל הקשור למרחקים השונים.

עיקר הפעילות של המשחק מתרחשת בגובה רב ולכן אפשר לומר שחשיבות פרטים אלו היא שולית, שכן השחקן לא נמצא בקרבה לאדמה במרבית המשימות (אלא אם יש לו עדיפות מסוימת להתרסק אליה בכל הזדמנות). בכל אופן, הגרפיקה יפה וצריך לזכור שהדגש העיקרי בסימולציה כולה הוא על הריאליסטיות. אי לכך, השתמשו יוצרי המשחק בצילומים ובתמונות לוויין, אשר נלקחו על ידי הצבא ומשרד הביטחון האמריקני לפני ובמהלך המלחמה.

תכונה ייחודית וחדשה למשחק שטרם נכללה עד היום באף משחק סימולציה, הינה האפשרות לשחק בעזרת שני מסכים בו זמנית. ניתן לראות כאן על מסך אחד את הנוף ואת השעונים, ועל מסך נוסף את ה-MFD (Multi-Function Display) - נתונים שונים על מצב המטוס. זוהי תכונה סטנדרטית למשחק זה, ועל מנת להשתמש בה יש צורך להתקין כרטיס Hercules שחור/לבן או כרטיס תואם אחר, ולהתקין דרכו מסך מונוכרום בגודל "9 (דווקא הגודל הזה נבחר משום שהוא קרוב מאוד לגודל של מסך MFD אמיתי).

על אף כל היתרונות, מצאתי חולשות מרכזיות במדריך הוראות השימוש. במשחקים מורכבים כסימולציות טיסה חשוב ביותר שהמדריך יהיה ברור, פשוט וחד משמעי לגבי ההפעלה של הציוד והמכשירים השונים במטוס. המדריך במשחק זה פשוט אינו כזה - הוא אמנם מלא בפרטים ונתונים על המטוס, על חלקיו השונים, על תכונותיו וכו', אך לעתים קשה לדלות את הפרטים האמיתיים שאתה זקוק להם. פרט לכך, חולשה נוספת נעוצה בזמן הטעינה הארוך מדיי של המשימות השונות (לעתים עד כדי חמש דקות תמימות למשימה בודדת).

אחרי הכל, זוהי סימולציה טובה, מדויקת ומעניינת אשר מתאימה בעיקר למשוגעים לסימולציות טיסה הזקוקים למשחק כמעט כמו אוויר לנשימה.

9
NINE

מאת: דוד זילברשטיין

מי שעוד לא ידע ודאי ישמח לגלות כי חברת TRIBECA INTERACTIVE היא בית התוכנה של לא אחר, מכוכב הקולנוע המופלא רוברט דה-נירו, אשר לפני מספר שנים החליט להשקיע כמה מהמיליונים שלו במשהו שיצמיח תועלת - משחקי מחשב. 9, הוא משחק ההרפתקה הראשון של TRIBECA, והוא הרפתקת חידות רוק'נרולית מוזרה, המדובבת על ידי כוכבים הוליוודיים.

9 נקרא בעולם משחקי המחשב NINE, אך למרות זאת, שמו האמיתי הוא 9. זה השם המופיע על גבי העטיפה וזהו שם המשחק. המלה NINE עלתה, שכן ספקי המשחקים בארה"ב היו צריכים לפרסם מלה שלימה על ניירות הפקס שלהם, ולא סתם סיפרה בודדת שעשויה להתפרש כטעות דפוס למי שאיננו חד עין (ראה המקרה המצער של משחק האימה D).

עקב היותה חברה חדשה, TRIBECA יכלה להרשות לעצמה לעשות דברים בדרך מקורית ללא מחויבות למסורות עתיקות. עם פתיחת המשחק נקבל גלויה, מעטפה חתומה ובתוכה צוואה וחוברת הוראות המאוירת באופן חמוד להפליא.

בגלויה משתקף לו אי, ועל האי אחוזה - הם הירושה שקיבלת מהדוד הרחוק שלך. האחוזה נראית כמו שילוב של MYST ו-7TH GUEST - חדרים מבעיתים, יצורים מכניים ומפלצות, מנגנונים ומעברים סודיים, חידות, טריקים, מלכודות, ובמלים אחרות כל מה שיכול להעמיד בסימן שאלה את שפיותו של הדוד הרחוק.

לאחר סיור היכרות במקום (מומלץ לעשות בו SAVE GAME), תיפגש עם צוות האחוזה ועם האורחים המוסיקליים.

מוסיקאי רוק מתוסכלים שדרכם לא צלחה, מצאו בדרך זו או אחרת את דרכם לאחוזה ותפקידך לעשות להם COMEBACK. זהו עסק לא פשוט, אשר מסתבך עוד יותר לאור העובדה שקודם כל המוסיקאים עצמם צריכים לרצות בכך.

המשחק איננו דורש בקיאות או הבנה מוסיקלית, ואתה אפילו לא ממש צריך לאהוב מוסיקה בשביל לשחק וליהנות ממנו. כמו SHIVERS ו-MYST, 9 מלא בחידות, פאזלים ושאר משחקי מחשבה, שמטרתם להפעיל את התאים האפורים ולקדוח במוחנו הקודח.

עלילת המשחק מוזרה, מסתורית ובלתי מובנת - אך ללא ספק קיימת וחיונית. בדומה למשחק BAD DAY ON THE MIDWAY של ה-RESIDENTS, אווירת סוריאליזם מסתורית אופפת את זירת הפעולה. חדרים צבעוניים ומקושקשים ברמה הזייתית, ולעומתם אפלוליות המסדרונות וחשכת האחוזה, מהווים כאמור חלק בלתי נפרד מהמשחק.

החידות ב-9 נעות מרמה בסיסית לקושי מתקדם. הכל - מחידות סיימון, דרך פאזלים, וכלה במבוכים וחידות מתמטיות. 9 חד לנו חידות, שואל ומנסה אותנו כמעט בכל רגע. אך אל לנו לתת לעניין לפגוע בעיקר - להתבונן ולגלות...

אחוזת 9 מעוותת ומופרעת באופן כה ביזארי, עד כי כל חדר בו נתבונן יעורר השתאות, השתוממות ואף פחד ואימה. חשוב לזכור כי איננו מבקרים במוזיאון - מותר להסתכל אבל מותר וצריך גם לגעת ולעשות. חשוב לדעת לאן ללכת ומתי. ויותר מכך, חשוב לדעת לאן לא ללכת.

כמו בכל כתבה על קווסט המושתת על חידות, החיסרון הוא בעלילה. משחקים כמו 9, יוצאים מתוך הנחה שהסיפוק מתקבל מפתרון כל החידות והבאת הסיפור אל סיומו. כשאלמנטים כמו איך נראה אותו סיום או כיצד נראה הסיפור כולו, הופכים למשניים. הסוריאליזם והמסתורין החידתי אמנם מאפילים על חוסר הסיפוריות ורדידות התוכן, אך לעומת משחקים כמו BROKEN SWORD, GABRIEL KNIGHT ו-RIDDLE OF MASTER LU, 9 לוקה בחסר. וחבל.

9, לכל מי שאהב את BAD DAY ON THE MIDWAY, יהיה פגיעה קולעת, אך אינני בטוח שישנם מספיק כאלו. כל מי שאוהב את הקווסט שלו MEDIUM עם הרבה רוטב ותוספות, גרפיקה ואנימציה, פס קול איכותי, דיבובים הומוריסטיים של סלבריטיס וכמובן המון חידות, פאזלים וחידות היגיון - שישים פעמיו לחנות הקרובה, 9 מחכה לו.

RAMA
עולם בתוך גליל

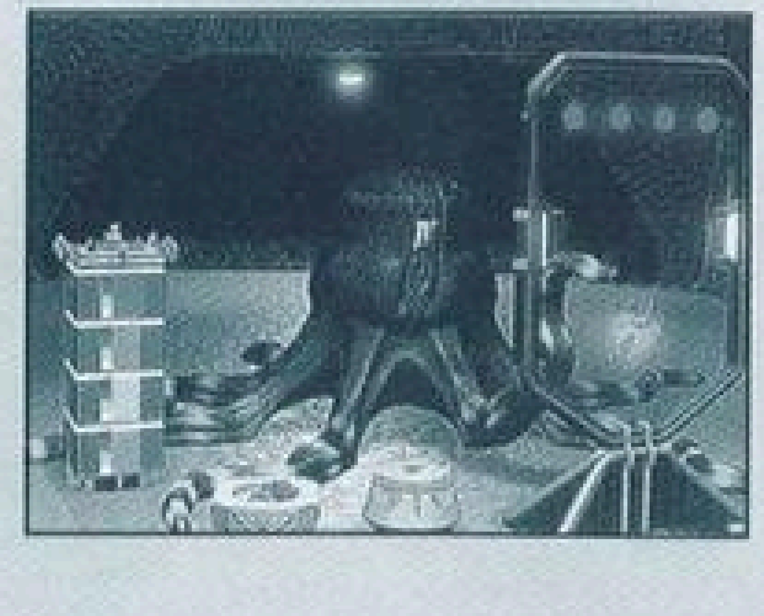
מאת: בן כספי

SIERRA יצאה בהכרזות ענק על קווסט נוסף - RAMA. כמו בכמה ממוצריה האחרונים, הציפייה הארוכה להרפתקה ענקית, התנפצה כשנגלה לפנינו עוד קווסט חידות. אך לאחר שמחינו את דמעות היגון מעינינו, הופתענו לגלות ש-RAMA הוא משחק מצוין עם עמוד שידרה עלילתי חזק יותר מכפי שזה נראה בתחילה, והוא בנוי בצורת סיפור מדע בדיוני קלאסי.

SHIVERS, URBAN RUNNER ו-LIGHTHOUSE - כולם מוצרי SIERRA שפועלים על אותו עיקרון: גרפיקה מצוינת, מעט עלילה והרבה חידות היגיון ופאזלים. מאז MYST, שהוכיח את הטענה כי הרבה חידות ואיכות גרפית גבוהה יכולים לחפות על חוסר עלילה או עלילה חלשה, קמו הרבה משחקי MYST, חיקויים ודימויים, ומספרים כי MYST 2 בדרך.

למעשה, התעשייה הפיקה כל כך הרבה משחקים מסוג זה, שבעולם משחקי המחשב יש שהגדירו אותם כז'אנר של הרפתקאות-חידות העומד בפני עצמו.

SIERRA, חברה באמת מפוארת ותיקה, שלמעשה המציאה את המושג QUEST, נטשה מאז GABRIEL KNIGHT II את עולם הקווסטים ועברה לייצר הרפתקאות-חידות. עובדה די מוזרה, שכן GK2 זכה להצלחה כלל עולמית (ואף לתואר "משחק השנה" במבחר מגאזינים) ופרט ל-LUCASARTS, אין ל-SIERRA מתחרים של ממש בתחום.



על החסרונות של משחקי-חידות, חוסר העלילה שבהם, היעדר מנשקי דיאלוגים ברמה נאותה ואופי דמויות שטוח ופשטני שקיים בהם, לא נדבר היום. העובדות מדברות בעד עצמן - יש הנוהרים אחר משחקי החידות ויש את אלו הנשארים נאמנים לקווסטים העלילתיים. RAMA, אגב, הוא אחד ממשחקי החידות היחידים שהצליחו לשלב בתוכם אלמנטים סיפוריים ועלילתיים ברמה גבוהה.

הסיבה לכך טמונה אולי בעובדה שבראש צוות RAMA העמידה SIERRA את הסופר הנודע ארתור ס. קלארק - הכותב מדע בדיוני ולא בדיוני, אשר על הסרט המהפכני שלו "2001 - אודיסיאה בחלל" ודאי שמעתם (אם לא צפיתם בו בעצמכם).

ארתור מציב אותנו, גיבורי המשחק, בעתיד. חללית בצורת גליל ענקי מופיעה בגלקסיה ומשלחת של מדענים, אסטרונאוטים ועיתונאים, יוצאת לחקור אותה, לגלות משהו אודות יוצריה (שכביכול אינם על סיפונה), ולקבוע אם היא מהווה איום או ברכה לכדור הארץ. לאחר זמן מה על החללית, המפקד מת בנסיבות מסתוריות, ואתה נשלח להחליפו.

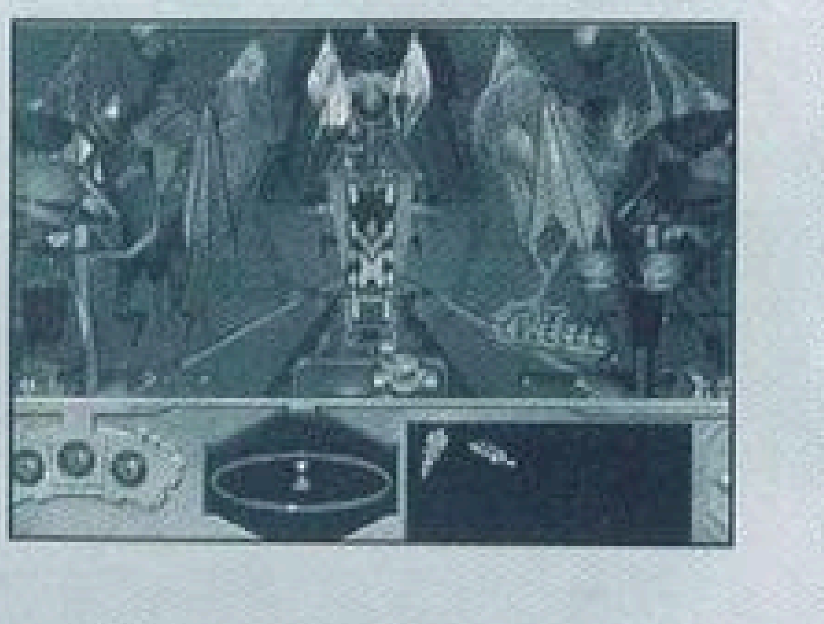
משימתך העיקרית ב-RAMA היא לחקור, לסייר, לגלות, למצוא ולפענח. הבעיה היא שהגעת אל החללית הזרה באמצע המשחק. הצוות אמנם מצומצם, אך ישנם מספיק טיפוסים חשודים ואין צורך לספר שהבדידות ותופעות הלוואי הנלוות לשהייה ממושכת בחלל, הופכות את כולם לנוירוטים משהו.

תשתית המשחק משלבת קטעי רקע מצוירים ואנימציות תלת ממדית עם דמויות ומנשק דיאלוג בווידאו, והכל באיכות גרפית מעולה.

עלילת המשחק מנסה להיות נון-לינארית ודינאמית והמשחק משתדל לאפשר מספר דרכי התנהגות עם כל דמות ודמות. אינך מחויב לנקוט עמדה מסוימת ברוב המקרים, מה גם שהשימוש בטכנולוגיית וידאו לא איפשר (מבחינה תקציבית), יצירתם של הרבה מצבי "מה אם", ולעתים תרגיש קצת מוגבל בכל הנוגע ליכולת התגובה.

אף על פי כן, RAMA הוא כמעט קווסט לכל דבר. מה ששם אותו באופן חד משמעי במשבצת של משחקי החידות הוא העובדה, שהמטרה העיקרית היא לגלות ולחשוף את העולם החדש שנמצא על החללית.

זהו קווסט חידות השומר על רמה בכל תחומי הז'אנר, הן של החידות והן של העלילה. על גבי 3 תקליטורים, RAMA אוצר בתוכו עולם שלם וסיפור (או יותר נכון סרט) מדע בדיוני מרתק, שאנחנו הגיבורים בו.



מוות שקט

סקירה קצרה

מאת: ערן בן-סער

חובבי משחקי הלוח - עורו! משחק החלליות המדהים של ICE, ״מוות שקט״ הגיע. הוא מדהים, פשוט ללימוד, מהיר ליישום ומאפשר לפצפץ יריבים בחלל החיצון בעזרת חלליות מדהימות וטכנולוגיה מתקדמת.

המשחק מדהים בנוחיותו וברגע שיש לך דף חללית יש לך הכל. הקרבות מתנהלים כמובן על מפת הקסים גדולה ומיניאטורות מפלסטיק מייצגות חלליות, טילים, פצצות טורפדו ושאר יקקות מהחלל החיצון. כל זה כלול בערכה המלאה, כמו גם דף סצינות התחלתי שמסייע בהבנת חוקי המשחק תוך כדי משחק של ממש.

לכל חללית יש דירוג Drive הקובע עד כמה היא יכולה לזוז בתור. תנועה קדימה עולה נקודה אחת, פנייה קטנה הצידה עולה שלוש נקודות ופניות גדולות יותר עולות עוד יותר.

ישנם שלושה כלי נשק במשחק: טורפדו, טילים ותותחים. טורפדו וטילים יורים בתחילת התור, עוד לפני התזוזה, והתוצאות באות לידי ביטוי אחרי התזוזה, שכן הטילים פשוט ננעלים על המטרה ורודפים אחריה לאורך כל הלוח (כן, ניתן לברוח מטורפדו וטילים, או ליירט אותם).

לאחר התנועה מגיע שלב הירי בתותחים, והכוונה לתותחי לייזר שונים ומשונים (דף שלם של 15 סוגי לייזר נמצא בספר החוקים). ישנו גלגול פגיעה הנקבע על פי סוג הנשק וכשרון התותחן שלך - גלגול זה צריך לעבור את דירוג ההגנה של היריב (לכל חללית דירוג הגנה שנקבע מראש על פי יכולותיה בשלב הבנייה). אם אכן פגעת, אין צורך בגלגול נוסף, משום שעבור כל כלי נשק מצוין אם הוא גורם לנזק נמוך, בינוני או גבוה. נזק נמוך פירושו שנגרם נזק על פי הקובייה בעלת התוצאה הנמוכה, בינוני - על פי הבינונית

וגבוהה - על פי הקובייה עם התוצאה הגבוהה. מעבר לכך, לכל חללית יש גם דירוג הפחתת נזק המפחית קצת מהנזק שנגרם לה.

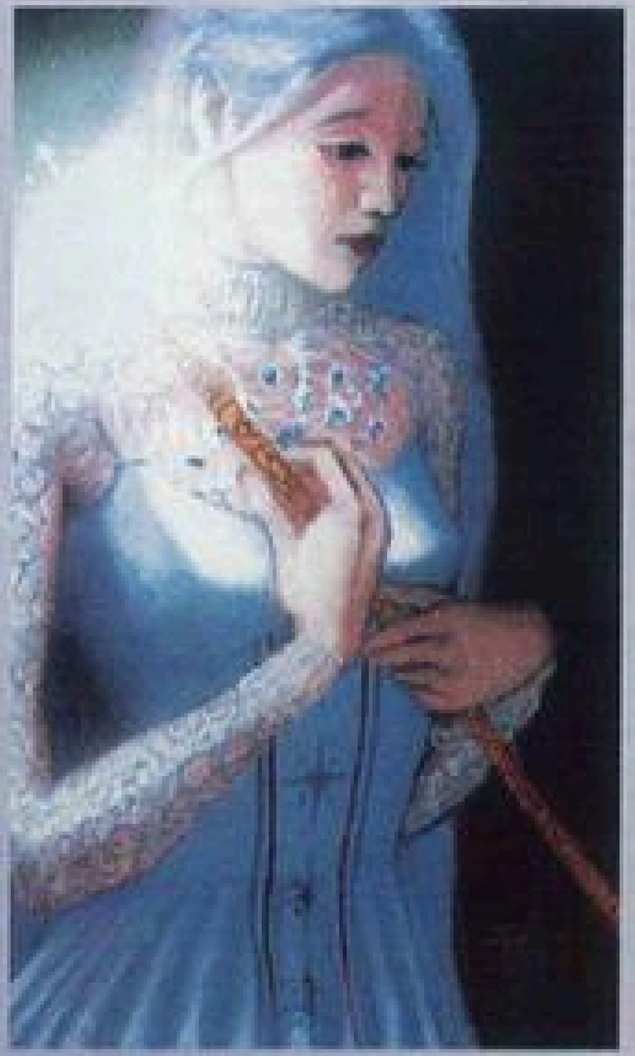
נזק מיושם על ידי מחיקת קוביות ״במעקב הנזק״ של החללית. לפניך מופיעות שורות של קוביות בהן רשומות תוצאות הנזק - החל מאיבוד יכולת תנועה, יכולת חסימות נזק, איבוד נשק וכלה בפגיעות קריטיות והתפוצצות מוחלטת של החללית. אגב, פגיעות קריטיות הן הרבה יותר פשוטות מאשר בשאר השיטות של ICE.

כמו כן, קיימים במשחק אלמנטים של טכנולוגיה גבוהה כמו הגנה לטווח אפס, מסיחי טורפדו, מערכות תיקון נזק פנימי וחוקים ליצירת חלליות משלך, קרבות קצרים או מערכות ארוכות. לצורך זה, לכל חללית יש דירוג הנקבע על פי יכולותיה וכשרונות טייסיה, כך שאם לכל השחקנים יש דירוג קרוב - אז הכוחות שווים.

במשחק יש המון מקום לאסטרטגיה (ואפילו חוקים לקרב תלת ממדי) וכמו תמיד, גם הפעם עשו ב-ICE עבודה יסודית מאוד - הבונוס העיקרי הוא שכל קרב אורך לא יותר משעה, כך שניתן לשחק משחקים ברצף ולא חייבים לארגן חמש עד שש שעות, מראש כפי שנהוג לעשות לפני משחק קרב-טכ׳.

סוגי חלליות: 24 חלליות רגילות וספינות תותחים.
סוגי תותחים: 15 המחולקים לתותחי מאסה, לייזרים, נפצרים, מפרקים, תותחי איוניזציה, תותחי פלאזמה ויורי אנרגיה.
סוגי טילים: משגרים של 5, 10, 15 או 20 טילים.
סוגי טורפדו: טורפדו בדירוג 10, 20, 30, 40 ו-50.
סוגי בסיס חלליות לבנייה אישית: 14 בסיסים.

זה סוג של קסם



מאת: ערן בן-סער

כמעט רבע מאה חלפה מאז נכתב Chain Mail, הטיוטה הראשונה שגלגולה הסופי היה ה- Dungeons & Dragons, וקשה להאמין עד כמה הז׳אנר גדל.

בעשור הראשון לקיומו לא היה לנו כלום מלבד D&D, ההוצאה הראשונה של ה-AD&D וכמה משחקים נוספים כמו Runequest או Tunnels & Trolls. היום, לעומת זאת, משחקי תפקידים מצאו להם פינה קטנה בכל תחומי המשחקים, וגם מי שלא משחק במשחק הקלאסי משחק באחד מגלגוליו המרובים.

במרוצת השנים, קיבל המשחק הקלאסי את השם Table Top System (״שיטת משחק על השולחן״) - כמה חברים נפגשים לפחות פעם בשבוע ומריצים הרפתקה סביב השולחן, בעזרת מספר דפים וכמה קוביות.

למרות שבארץ מתקבל הרושם כאילו רק לאחרונה צצו המשחקים האלה, למעשה כמעט כל המתחרים הרציניים ל-AD&D קיימים כבר שנים (שיטת הגיבור בת 15, מרוצללים בת 7, Rolemaster ו-MERP בנות 13 וכו׳), אך הבלעדיות של מיצוב על השוק עבדה עם ה-AD&D יותר מדיי זמן.

בסגנון הקלאסי כבר כיסו כמעט כל ז׳אנר אפשרי, מפנטזיה ועד אימה ומבלשות ועד מדע בדיוני. אפילו שיטות אוניברסאליות יש לנו בשפע, אבל אנשים רצו גיוון וכך קמו אט אט הסגנונות השונים.

הראשון היה קרוב לוודאי Live Roleplay, משחק תפקידים חי, שבארץ קוראים לו RD&D. חבורות של שחקנים, ששפיותם מוטלת בספק, בנו לעצמם חיקויים לשריונות וחרבות, והלכו לשחק ״כמו באמת״ בשדות ובגבעות. בהתחלה זה נתפס כבדיחה, אבל אט אט גילו את הפוטנציאל של הרעיון וכיום יש, במיוחד בבריטניה, מועדונים מקצועיים ל-LRP. כתוצאה מכך, חברות שונות, כמו White Wolf, מוסיפות פרק שלם על איך לשחק את המשחק שלהם בסגנון LRP.

באותו זמן, ובמקביל לאנשים שהיה להם יותר מדיי זמן חופשי, החליטו האנשים שאין להם את הזמן להיפגש בכל סוף שבוע, להקים את Play by Mail, ״משחק דרך הדואר״, וכך, במקום להיפגש עם אנשים מוזרים, אפשר לשחק בהתכתבות.

זה תפס, אין מה להגיד. בתחרויות הפרסים היוקרתיות של GEN CON או Game Fair מחלקים פרסים על משחק הדואר המוצלח ביותר של השנה, ובאירופה יש מאות אם לא אלפי משחקי תפקידים מדוורים (גם בארץ פתחו אחד בחיפה).

אלא שאז באו האנשים עם המחשבים שהיו רחוקים מלהתנתק מעולמם הזוהר והמרובע.

״אוהדי הקרינה״ יסדו שני סגנונות חדשים של משחק תפקידים. הראשון, והמבוקש ביותר, הוא הרפתקאות בסגנון משחק תפקידים על המחשב, והשני הוקם לאנשים שאין להם כוח ללכת לקנות בול (כמוני) והוא - Play by Modem - מי צריך לשחק דרך הדואר או לראות את החברים? פשוט נתקשר אחד לשני דרך המודם (זכרו, אלו היו ימי הטרום-אינטרנט).

הלהיט האחרון של משחקי התפקידים הוא משחק הקלפים, Magic - האב המייסד של הרעיון. במקום לקנות ספר חוקים ולאסוף כל שבוע את אותם אנשים נקנה חבילות קלפים ובכל פעם שנפגוש שחקן, נוכל לשחק איתו על המקום וללא הכנות מיותרות.

חוץ מזה, זה גן עדן לאספני קלפים נדירים והוצאות ישנות, ואפילו קיימים עיתונים המפרסמים ערך כספי של קלפים שונים (לא מזמן נרכשו ב-1,500$ שישה קלפים נדירים שיצאו רק בהוצאה הראשונה של Magic).

בקיצור, גם אם כיום משחקי תפקידים לא משלבים מפגש חברתי בכל סוף שבוע, זה עדיין עולם נפלא.

קיברה פלוס

מאת: ירון פרי

מה שאני הכי אוהב בסייברפאנק זה קיברה, הרבה קיברה. לרוע המזל מרוצללים מכיל רשימה קצרה ופשוטה של השתלות מסוג זה, ולכן חשבתי על כמה רעיונות חדשים. אני יודע שחלק מהם קצת פחות "שימושיים" מאחרים ובעצם, הדבר תלוי בכל שה"ם ושה"ם.

מגבר ראייה: מגבר זה מאפשר לראות למרחקים גדולים פי כמה וכמה מראייה רגילה, ואף להגדיל עצמים הנמצאים בטווח קרוב למשתמש על מנת שיוכל לבחון פרטים קטנים מאוד. טווח הראייה המשופר הוא פי דירוג+1 מטווח ראייה רגיל, וניתן להגדיל עצמים הנמצאים ברבע הטווח הראשון. דירוג מקסימלי = 8. מחיר = 1,000¥ לכל דירוג. מחיר יישות = 0.1 לכל דירוג.

בוחן טעמים: יחידה קטנה המורכבת על הלשון ומצוידת בזיכרון עצמאי. היחידה נרכשת עם זיכרון של שלושה טעמים לבחירת המשתמש, ויכולה ללמוד עד 10 טעמים נוספים. כשהמשתמש טועם דבר מה הוא מייד יודע אם הטעם מופיע בזיכרון שלו ומה בדיוק הוא טועם. דבר זה יעיל במיוחד לזיהוי רעלים שונים. מחיר = 2,500¥. מחיר יישות = 0.2.

בוחן ריחות: מורכב בתוך אחד הנחירים וזהה בתפקודו לבוחן טעמים. היחידה באה עם זיכרון של שלושה ריחות, מסוגלת ללמוד עוד 10 ריחות נוספים ומספקת כמובן זיהוי מהיר לכל מה שהמשתמש מריח. מחיר = 3,250¥. מחיר יישות = 0.3.

מגבר ריח: מגבר זה, המושתל בגשר הפנימי בין הנחיריים, מגביר את חוש הריח של המשתמש עד לרמה של חוש הזהה ביעילותו לחוש הראייה. גם עם עיניים עצומות ואוזניים מכוסות, יוכל המשתמש לדעת מה מתרחש מולו ואף להילחם ללא עונשין. מחיר = 10,000¥. מחיר יישות = 0.5.

מגבר תחושה: מגביר את חוש המישוש בקצות האצבעות עד לרמה של הבחנה בפריטים שגודלם פחות ממילימטר. המערכת כמעט בלתי נראית לעין אך ניתן להבחין כי קצות האצבעות מנופחות במקצת. מחיר = 3,000¥. מחיר יישות = 0.1.

מגבר זריזות: מערכת עצבית שמגבירה את זריזות הדמות (וכל מה שנובע מהזריזות). המערכת מגיעה בשלושה דירוגים, כל דירוג משפר את הזריזות בנקודה אחת. מחיר = 15,000¥ לדירוג. מחיר יישות = נקודה לכל דירוג.

מאגר חמצן: בלוני חמצן קטנים המושתלים ליד הריאות, כך שבזמן חירום ניתן להשתמש בהם במקום לנשום (סך הכל מכילים הבלונים 10 דקות של אוויר). ניתן להשתיל את היחידה פעמיים ולקבל 20 דקות של אוויר. מחיר = 5,000¥. מחיר יישות = 1.

מסננים לדרכי הנשימה: מסננים מעולים אלו מורכבים בתוך דרכי הנשימה ומסננים רעלים וחומרים מסוכנים אחרים. המסננים טובים לתקופה של שנה אחת שאחריה יש להחליף את המסנן הפנימי. מחיר = 12,000¥. מחיר יישות = 0.7. מחיר להחלפת המסנן הפנימי: 2,500¥.

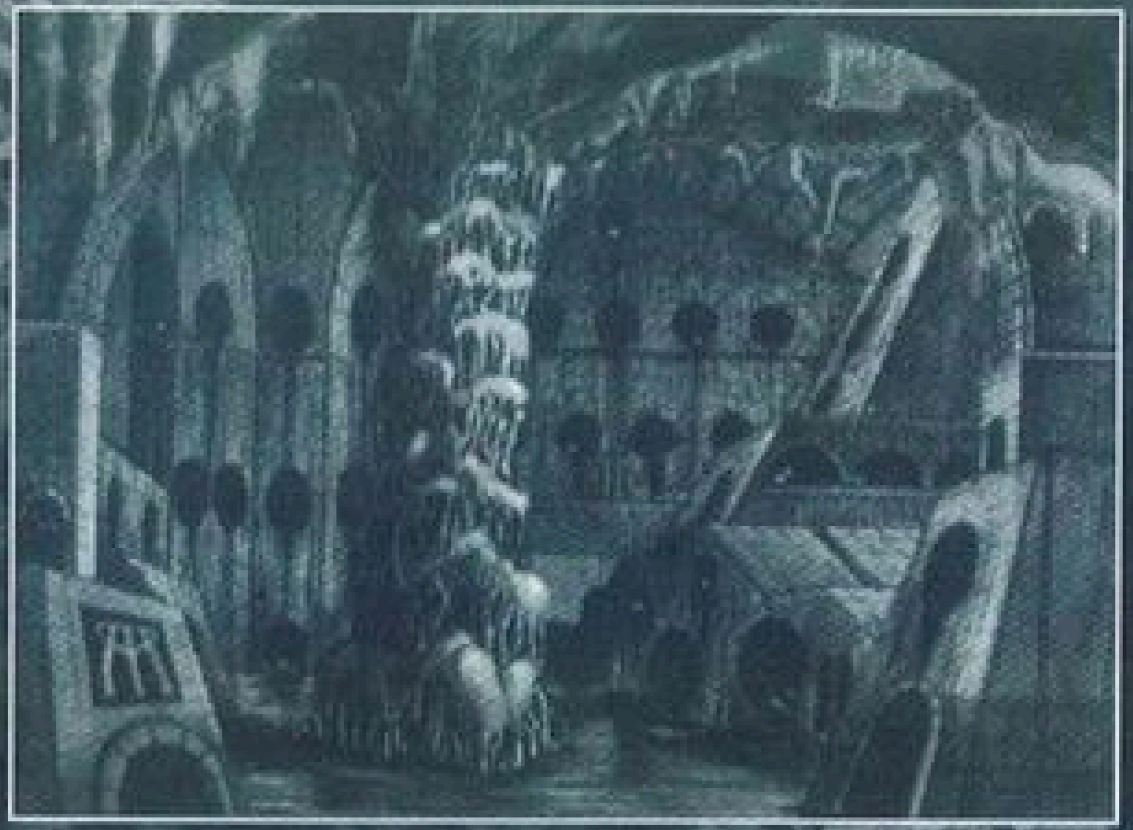
ואחרון אחרון חביב, משהו באמת שימושי:

רדאר פנימי לגילוי מורגן: רדאר פנימי זה יאותת למשתמש מתי מורגן לה-פיי נכנסת למציאות שלו, ויודיע לו מה המרחק ביניהם. כשמורגן מתקרבת הרדאר מצפצף בקול רם כדי להעיר את המשתמש במידה והוא ישן. מחיר = 450,000¥. מחיר יישות = 5.

סיפורים, רעיונות, הרפתקאות וכל המוזר והיוצא דופן, שלחו למדור משחקי התפקידים - כתבות חוץ.

מוות שקט
חלליות רודפות אחריך

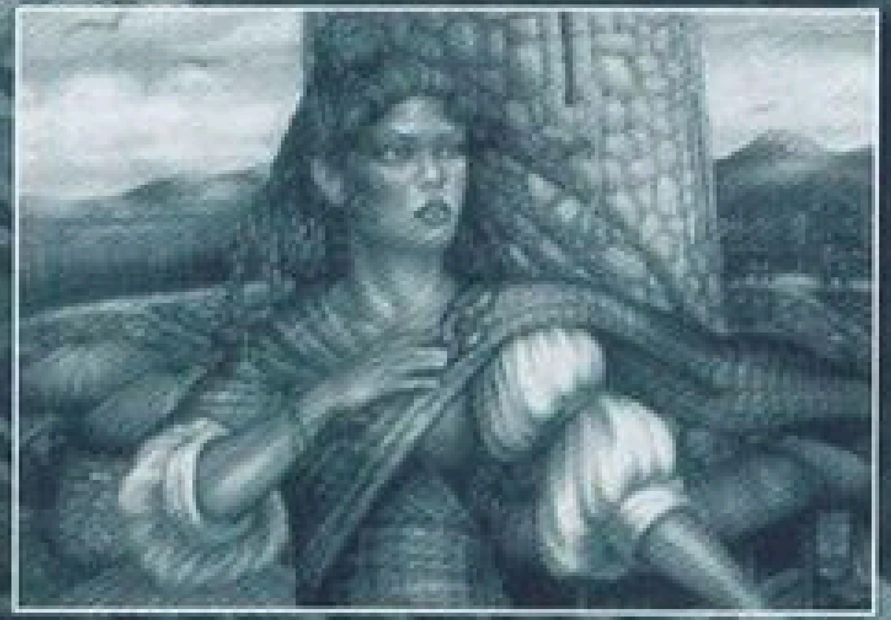
לאחרונה שחררה ICE הוצאה מחודשת למשחק הלוח שלה "Silent Death", משחק שמהותו קרבות בין חלליות. ללא קשר למערכה ולעולם ישנם סוגים רבים של חלליות (וכמובן חוקי בניית חלליות משלך), וחוקים פשוטים ליצירת סצינות קרב. אחד היתרונות הגדולים של משחק זה על פני משחקי חלל אחרים, כמו Star Strike, Aerotech או Leviathan, הוא שכל קרב אורך בין רבע שעה לשעה, כך שניתן לשחק בקובץ של קרבות במפגש אחד. הערכה המשופרת מכילה מיניאטורות מפלסטיק לחלליות הבסיסיות ולטילים ולפצצות טורפדו. כמו כן, היא מכילה גם מפות, ספר חוקים ואוסף סצינות פתיחה שיקלו על לימוד המשחק.



Of Gods and Man
אלים ובני אדם

משחק פנטזיה חדש מנסה את מזלו בשוק המוצף. המשחק נקרא על אלים ובני אדם, והוא הגיע מהוצאה חדשה ובלתי מוכרת העונה לשם Non-Sequitur Productions.

המשחק מנסה (ולהפתעתי הרבה מצליח) לשלב את התחכום של שיטות כמו Rolemaster עם הנוחות של ה-AD&D, ומוסיף כמה צ'ופרים משלו כמו קלפי התערבות אלוהית ומפלצות כמו הארנב העורף.



Middle Earth: Dark Minions
עונת הציד

למשחק הקלפים בארץ התיכונה יוצאת ההרחבה השנייה (הראשונה הייתה "הדרקונים"), אשר משנה את הכללים. בהרחבה ניתן יהיה למצוא קלפי סוכנים וקלפים חדשים (זהים לדמויות שלך), הנשלטים על ידי היריב ופשוט צדים את החבורות שלך.

קלפים נוספים מעוררים את המפלצות, גורמים להן להתארגן באסטרטגיות חדשות ואפילו מחזקים את קלפי האורקים הפשוטים. אתרים חדשים נוספו לאלו הממוקמים מתחת לפני האדמה (מערות, מחילות וכו') וכוללים קלפי מסעות, אשר השלמתם תוסיף לך נקודות שליטה רבות.

Bubblegum Crisis
גדול ביפן

זהו שמו של משחק תפקידים עתידני (טוקיו 2003) מבית היוצר המשותף של חברת R Talsorian ושל Hero Games. משחק זה הוא הראשון בסדרת משחקים היוצאים לאור בשיטת Fuzion - שיטה חדשה המשלבת בין שיטת הגיבור לשיטת Interlock. השיטה המשולבת היא מולטי-סגנונית, כלומר כל משחק בשיטה הזו יעבוד על פי אותם חוקים, אך לא יכלול ספר חוקים משולב לשיטות אוניברסאליות.

היופי בשיטה החדשה הוא שניתן לשחק בה גם ב-Fuzion, גם ב-Interlock וגם בשיטת הגיבור, כך שכל מוצר של Fuzion מתאים למעשה לשלוש השיטות וכל מוצר מהשיטות הנפרדות מתאים ל-Fuzion.

ספרות
סאגת עולם הבאר

הוצאת עם עובד שחררה לשוק את "גולים בעולם הבאר", חלקה השני של סאגת עולם הבאר של ג'ק צוקר.

החלק הראשון, "חצות בבאר הנשמות", כבר יצא לאור ויש לקוות שגם את ההמשכים נזכה לראות בעברית. בספר הזה מציג ג'ק צוקר את מרווה צ'אנג, הגיבורה השנייה של עולם הבאר, ומתעלל בה קשות. רק ב"שובו של נתן ברזילאי", הספר הבא בסדרה, ייפתרו הדברים כראוי ותוכשר הבמה לאירוע הגדול מכולם.

התאזרו בסבלנות...

Circle Of Blood
Broken Sword

מאת: דוד זילברשטיין

חברת VIRGIN שנחה על זרי הדפנה מאז COMMAND AND CONQUER, ההצלחה המסעירה של החורף שעבר, מקיצה מתרדמתה עם מגוון משחקים מכל הסוגים – RED ALERT – ההמשך הצפוי של C&C, HARDLINE – סרט אינטראקטיבי במעטפה של משחק פעולה ו-BROKEN SWORD הם רק החלוצים ברשימה שהכינה עבורנו החברה המופלאה.

CIRCLE OF BLOOD, הגיע למערכת תחת השם BROKEN SWORD – תופעה הנגרמת משום שהמשחק יוצא תחת שם אחד באירופה ותחת שם אחר בארה"ב. הוותיקים יותר ודאי זוכרים כי ANOTHER WORLD ו-LITTLE BIG ADVENTURE עשו לנו את אותן צרות, אז בואו נלמד משגיאות העבר ונבהיר כבר עכשיו - BROKEN SWORD ו-CIRCLE OF BLOOD הם היינו הך: אותו משחק, אותה גרפיקה ורק השם השונה עושה את ההבדל.

הכנה נפשית

לפני שנצלול לסקירה עצמה, עליכם להבין ש-BROKEN SWORD הוא משחק הרפתקה מרהיב ומקורי מכמה בחינות, החל ממנשק המשתמש, האנימציה וכמובן - העלילה.

לאחר אכזבות חוזרות ונשנות מ-SIERRA שמאז GABRIEL KNIGHT II הנפלא, שכחה איך עושים קווסטים ומביאה לנו משחקים המבוססים על חידות כמו SHIVERS, RAMA, LIGHTHOUSE ו-URBAN RUNNER, בעוד אנו, קהל הקווסטים, מצפים למשחק שיושיע, וזה בדיוק מה ש-BROKEN SWORD הצליח לעשות (יופי VIRGIN).

הרגה את החתול

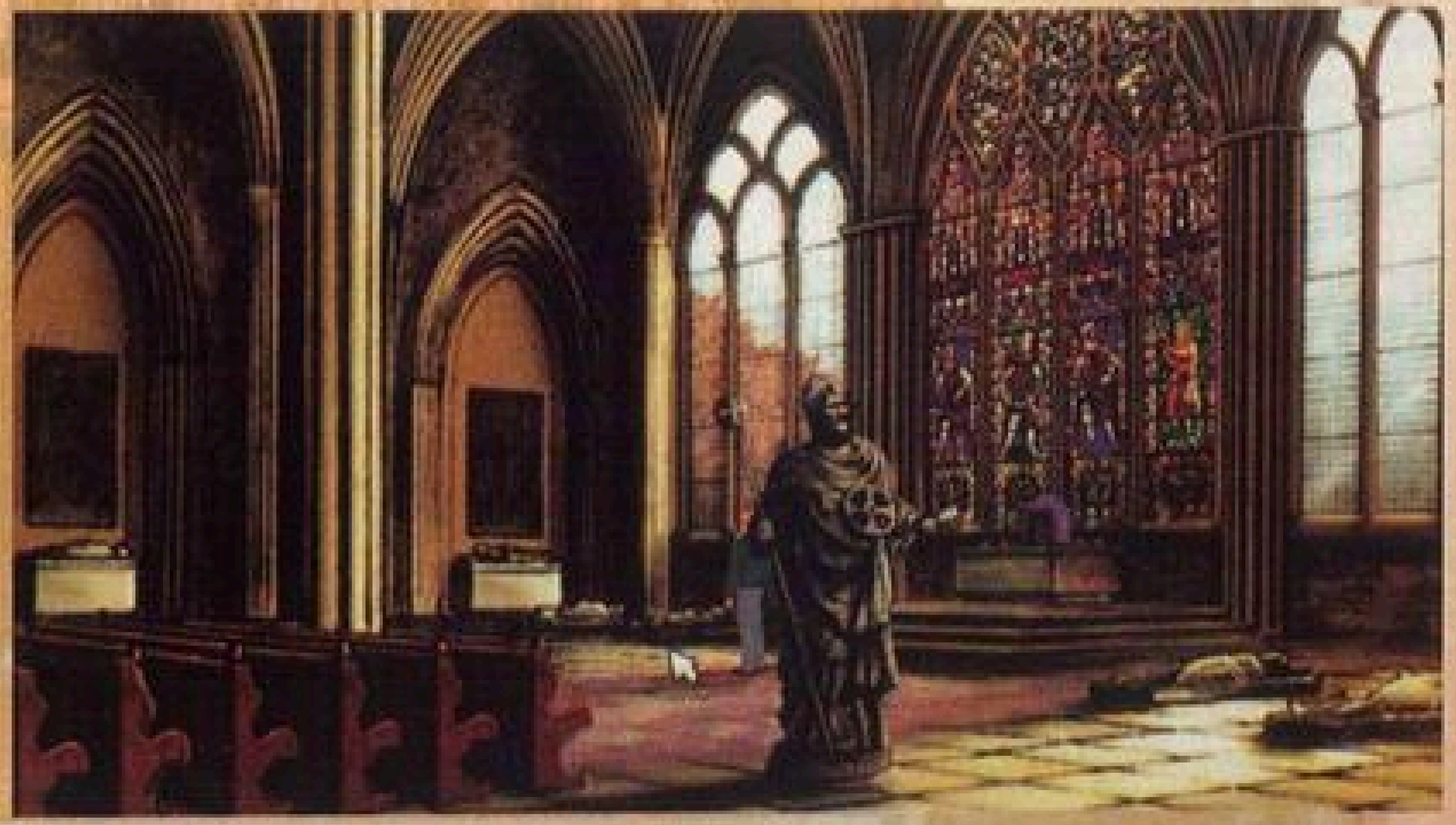
כל מאזיני גלגל"צ ודאי מכירים את תופעת פקקי התנועה הנגרמים לא מהתאונות עצמן אלא מהמוני הסקרנים הצצים משום מקום ומגיעים למקום האירוע. השאלה העוברת בראש של כולנו היתה ונשארה "מה יש להם לעשות שם? אין להם בית?" ובכן, תשובה לא נקבל, אבל BROKEN SWORD נותן לנו את ההזדמנות לשחק בתור סקרן.

ג'ורג' סטובארט הוא תייר אמריקני הנמצא בחופשה באירופה. בעודו יושב להנאתו על מדרכת בית קפה פריזאי, נהנה ממזג האוויר הסתווי ולוגם קפה או־לה, ליצן בעל אקורדיון נכנס אל בית הקפה בעקבות איש עסקים, משאיר לו את האקורדיון ובורח.

פיצוץ גדול משמיד את בית הקפה, הורג את איש העסקים ומעלף את המלצרית הצרפתייה החמודה שעובדת במקום. למזלנו, ג'ורג' סטובארט ישב על המדרכה ופרט לעובדה ששולחנו נשבר ונפלה עליו שמשייה, הוא לא נפגע.

לאחר הצהרה רשמית למשטרה, מציע הבלש הצרפתי שג'ורג' ימשיך בטיולו כאילו לא אירע דבר. בהתחשב בנסיבות, זוהי עצה הגיונית ומצוינת שכל תייר או עובר אורח היה לוקח בשמחה, אך ג'ורג' איננו סתם תייר - הוא גם גיבור הקווסט שלנו.

לכן, כנגד כל שיקול דעת הגיוני, מחליט סטובארט הצעיר לחקור את הפרשייה לבדו. חיש מהר הוא מתחבר עם צלמת עיתונות צרפתייה ויחדיו הם מנסים לפתור את התעלומה.



חופשה מטורפת באירופה

עד מהרה יתברר שהרצח שראית מהווה רק חוליה בשרשרת מקרי רצח מוזרים המכים את העולם בתדהמה. רמז שתמצא, יוביל אותך לעיצומו של מרדף אחר אוצר הטמפלרים האבוד, ומכאן תנסה לפתור את התעלומה.

BROKEN SWORD, מפגיש אותנו בכל ארץ וארץ עם הנפשות המקומיות. אמנם הדמויות מועברות בצורה קצת סטריאוטיפית, אך לזכותו של המשחק יאמר שאין בו אפליה, ואותן סטיגמות ודעות קדומות, מובאות בהומור שובבי ובאופן שווה לכל לאום.

הצרפתים לא אוהבים את האנגלים - האנגלים לא אוהבים את האירים והסקוטים, וכולם שונאים את האמריקנים - כשלכל כלל יש יוצא מן הכלל.

חידות/פאזלים נגד PROBLEM SOLVING

כאמור, לאחרונה כאילו חלה תמורה במשחקי הקווסט והושם דגש על חידות ופאזלים נוסח MYST ו-SHIVERS. מעטים הם המשחקים בהם החידות מוטמעות היטב בעלילה (כמו RIPPER ו-PANDORA), ולעתים אנו מרגישים כאילו עלינו לפתור מבחן פסיכומטרי כשעל כל תשובה נכונה, אנו מקבלים "בונוס" של קטע עלילה או וידאו.

לעומתם, קיים גם סגנון אחר של קווסטים. משחקי הרפתקה המאתגרים את מוחנו לאו דווקא בחידות מתמטיות/מילוליות, אלא במה שהוגדר בתחום הקווסטים בתור "PROBLEM SOLVING" - פתרון בעיות.

באופן מופשט, קיימת בעיה כמו כניסה לטירה, התגברות על טרול או תשלום חשבון הטלפון. הפתרון לבעיה (מפתח לטירה, חרב נגד הטרול או כרטיס אשראי לפירעון החשבון), בדרך כלל נמצא רחוק מהישג יד ועל ידי תפעול החפצים השונים והידברות עם הדמויות השונות, נצליח לפתור את הפרובלמה בדרך זו או אחרת.

כשניצבות בפנינו מספר בעיות בו זמנית, ודרך הפתרון האחת משפיעה על השנייה, עומד מולנו קווסט מוצלח, עשיר ומעניין. GABRIEL KNIGHT היה כזה (הראשון והשני), RIDDLE OF MASTER LU גם הוא היה כזה ו-BROKEN SWORD הוא הכי כזה.

עלילת המשחק תפורה כולה סביב מנגנון PROBLEM SOLVING מורכב, המסתעף לתת-מנגנונים בארצות שונות באירופה. כמו כן, גם ממד הזמן הוא בעל חשיבות, שכן אינך לבד במירוץ לפתרון. BROKEN SWORD מזרים את העלילה באופן רציף, ושוזר את קטעי ה-PROBLEM SOLVING בצורה מספיק אינטנסיבית כדי לעורר אתגר וגירוי אינטלקטואלי, אך בלי העמסת יתר מתסכלת. מתכנתי המשחק שילבו בצורה נפלאה עלילה זורמת, אווירת דרמה קולנועית ומשחקיות מהנה ומאתגרת, למכלול אחד ללא הגזמות מיותרות.

בשווי אלף מלים

גרפיקת המשחק מושתתת על אנימציה בסגנון דיסני מבית היוצר של אולפני DON BLUTH (סרטי האנימציה הקולנועיים ALL DOGS GO TO HEAVEN ו-AMERICAN TAIL). כל האנימציות מצוירות וצבועות ביד ולא בגרפיקה ממוחשבת וכתוצאה מכך נוצר סרט אנימציה חלק ואיכותי, העושה שימוש בטכניקות מעולם האנימציה כמו מספר רובדי רקע הנעים תוך כדי יצירה של אשליה תלת ממדית וכו'.

כבר בתחילת המשחק, בפריז, אנו שמים לב לתשומת הלב היתרה לדיוק בפרטים. הרחובות והמבנים - מבפנים ומבחוץ, לכולם אופי פריזאי בציור ובצביעה. אותה נאמנות קיימת גם בשאר הערים והארצות, אך לטעמי, פריז הייתה העיר המושקעת ביותר.

האזנה ערבה

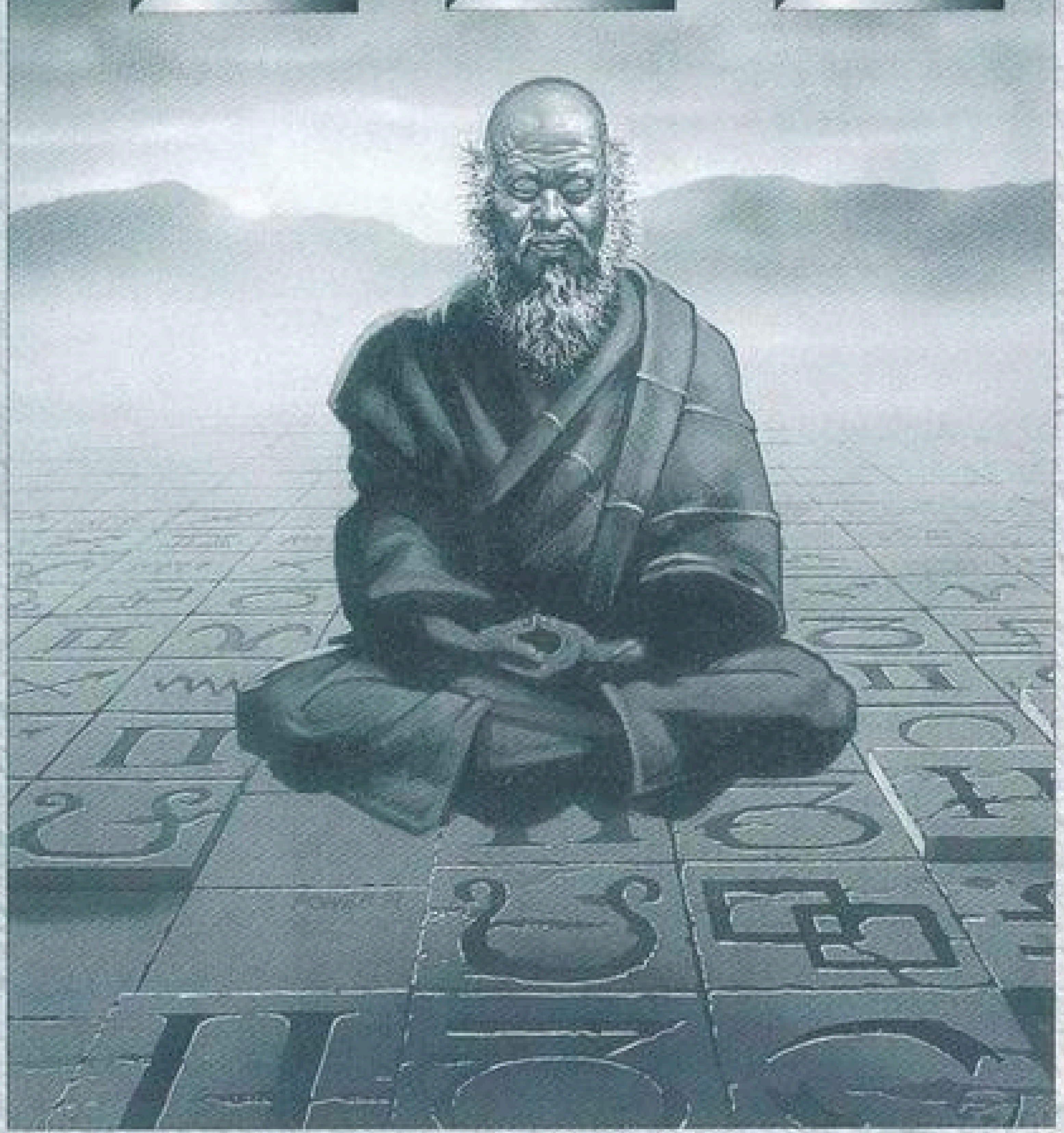
למען האמת וההגינות, אני חייב לציין שיכלו להשקיע יותר בפן המוסיקלי. לאורך המשחק, במקום נעימה מרכזית עמוסה לעייפה שתלווה אותנו, זורמת לאיטה נעימה שקטה כמעט בלתי מורגשת. יש סיבה לדבר, והיא נעוצה בעובדה שמתכנני BROKEN SWORD רצו להשתמש במוסיקת הרקע כאלמנט אינטראקטיבי במשחק. בכל פעם בה נמצא משהו חשוב, אפילו אם זו תהיה פיסת אינפורמציה תוך כדי שיחה עם מישהו, מתוך אותה נעימה חרישית, תעלה מוסיקת מתח ודרמה.

הרעיון פועל וההפתעות המנוגנות האלו מצליחות להשאיר אותנו על בהונותינו. עם זאת, ביטול הנעימות העשירות יותר, כמו מוסיקת רקע עקבית (THE DIG ו-GABRIEL KNIGHT), הזיק למשחק יותר משהועיל לו, למרות כוונת המתכנת.

תמה הצפייה

BROKEN SWORD, או CIRCLE OF BLOOD, איך שלא תקראו לו, מומלץ, למי ששבע מהחידות ומחפש עלילה עבת בשר, מומלץ לחובבי קווסטים, לאוהבי אסתטיקה וגרפיקה ואחרונים אחרונים חביבים - לאנשים שאוהבים את פריז. AU REVOIR.

לוח



למכירה

- למכירה או להחלפה המשחקים SPACEBUCKS + FIFA 95. אודי או גלעד, 03-5564221 או 03-5597780.
- קופסת מחשב ללא מסך הכוללת לוח אם 486 DX-33, זיכרון 5 מגה, כרטיס ID, כרטיס ג'ויסטיק, ספק כוח 220W, כונן קשיח 210, כונן 5.25 וזוג רמקולים. הכונן 3.5 הוצא מהקופסה, הכונן הקשיח כולל תוכנות ומשחקים: Windows 3.11, DOS 6.22, Word 6. ליאור, 03-6917684.
- למכירה המשחקים: פנטסמגוריה - 120 ש"ח, ALONE IN THE DARK 3 - 100 ש"ח, PERFECT GENERAL 2 - 100 ש"ח, מכסח הדשא - 50 ש"ח, NBA 95 - 100 ש"ח, JAG 2 - 150 ש"ח. דודו, 03-6475533.
- למכירה/החלפה משחקי מחשב שעוד לא הגיעו לארץ, כגון: SCREAMER 2, FIFA 97, STARE CONTROL 3, ומשחקים אחרים מכל הסוגים. ניר, 03-6425553.
- למכירה או החלפה משחקים על גבי CD-ROM: NBA LIVE 96 + חוברות הוראות באנגלית ב-140 ש"ח, WORMS באריזה מקורית ב-120 ש"ח, KING QUEST ב-45 ש"ח, HUMANS 1 + חוברות הוראות באנגלית ב-45 ש"ח, IRON HELIX ב-40 ש"ח, עיתון ממוחשב FUTURE MEDIA גיליון מספר 14 ב-20 ש"ח, גיים בוי במצב מצוין ב-220 ש"ח, MARIO LAND 3 ב-100 ש"ח, MACDONALD'S ב-100 ש"ח. עידן, 09-7711124.
- משחקים ל-3DO: GEX, FIFA 95, STAR FIGHTER, כל המשחקים ב-80 ש"ח במקום ב-180 ש"ח! לקונה את שלושתם עוד משחק מתנה. כמו כן, מחפש עתיקות סגה-מאסטר ונינטנדו 8 ביט. אשר, 03-7522591.
- כל המשחקים, כל החומרה, כל המחשבים - הכל במחירים מדהימים. 052-931184.
- למכירה על גבי CD-ROM: מסע בין כוכבים הדור הבא (האיחוד הסופי) - 150 ש"ח, RISE OF THE ROBOTS המקורי - 50 ש"ח, THIS MEANS WAR - 120 ש"ח, WELCOME TO THE FUTURE - 100 ש"ח, סינדיקט על גבי CD-ROM - 70 ש"ח. בנוסף, על גבי תקליטונים: תוכנת שומר מסך ל-Windows - 30 ש"ח, SC2000 - 30 ש"ח, לונה פארק - 50 ש"ח, WACKY - 30 ש"ח, FANTASTY EMPIRES - 50 ש"ח, כל המחירים ניתנים למיקוח. רונן, 07-6581476 או טל, 07-6581470 בצהריים ובערב.
- למכירה מחשב מולטימדיה - CDX4 + כרטיס קול של CREATIVE + רמקולים איכותיים ומגבר LBA 486DX66, 8MB, כונן 1.44, כונן 1.2, מסך SUPER VGA CASPER, כרטיס מסך 1024 טריידנט. יניב גייגו, 03-67451454.
- למכירה 3DO + 3 משחקים + שני ג'ויסטיקים + כרטיס זיכרון מיוחד + דיסק מיוחד לכרטיס זיכרון + שני תקעים מיוחדים + תקעים מיוחדים לחיבור למערכת סטריאו + משחק דמו! והכל במחיר מיוחד של 1,500 ש"ח (ניתן למיקוח). עמית, 03-6058771.
- למכירה המשחקים הבאים: QUAKE, TV, CAESAR 2, FIFA 97, HEROES OF MIGHT & MAGIC ומשחקים נוספים. תומר, 06-369147.
- למכירה המשחק EF-2000 חדש ובאריזה מקורית. שי, 03-5052507.
- למכירה/החלפה: DUKE NUKEM 1+2, BODY BLOWS, VIKINGS, CAR BLUE, מלך האריות, אלאדין, FIFA 94 ועוד. דן, 03-8245104.
- למכירה MK3 ב-125 ש"ח, או SUPER STREET FIGHTER 2 ב-120 ש"ח. המעוניינים לקנות, נא לשלוח מכתב עם פרטים מזהים לכתובתנו: האצ"ל 4, קריית ביאליק מיקוד: 27000. משפחת מינצברג, 04-8770849.
- למכירה או החלפה המשחקים הבאים על גבי CD-ROM: REUNION, THE JOURNERYMAN PROJECT - TURBO ו-DRAGON'S LAIR - ב-59 ש"ח כל אחד. מי שקונה את שלושתם מקבל את VORTEX + משחק ב-40 ש"ח. אמיר, 03-5712751.
- למכירה סופר נינטנדו + כונן + המון משחקים + 3 ג'ויסטיקים - הכל במחיר מציאה. רוני, 09-349137.
- למכירה מדפסת אפסון LX850 במצב מצוין, גיים בוי + 19 משחקים + גיים ג'יני באריזות מקוריות כולל הוראות. ניב, 03-5470322.
- למכירה PRIMAL RAGE - 90 ש"ח, סיימון 2 - 85 ש"ח, הקומדי סטור - 80

ש"ח. עמית וערן עופר, 08-8584469.

מעוניינים

- מעוניין לקנות או להחליף משחקים ותוכנות על גבי CD-ROM ל-PC או משחק סוני. משה, 02-9911469.
- מעוניין לקנות את המשחק FIFA 97 ו/או סטרייקר 97 במחיר זול. גלעד, 03-5564221.
- מעוניין לקנות את WORMS 2, על גבי CD-ROM במחיר לא יקר. אלון, 09-506204.
- מעוניין לקנות את אי הקופים 1 במחיר של 10 ש"ח ואי הקופים 2 במחיר של 25 ש"ח. בנוסף, מעוניין להשיג את הקודים של סם ומקס מתגלגלים בדרכים תמורת תשלום. אפשר להעביר דרך הטלפון או הפקס. אסף, 07-6736693.
- מעוניין להשיג את המשחקים העתיקים הבאים ועדיף לא מקוריים: POLICE QUEST 2,4, ICE MAN ואת סדרת MAN HUNTER. יחד עם זאת, מעוניין להשיג עזרה במשחקים THE BLACK CAUDRON ו-KING QUEST 3. כמו כן, מעוניין להשיג את הקודים ל-SPACE QUEST 5 ול-SPACE QUEST המחודש. בתמורה, אוכל לעזור בכל שאר משחקי ה-SPACE QUEST חוץ מ-KING QUEST המחודש ו-POLICE QUEST 1+2. אביב, 06-955176.
- מעוניין לקנות/להחליף את המשחקים הבאים: קירנדיה 2-3, KINGDOM O' MAGIC וקווסטים אחרים. שי, 09-557746.
- מעוניין להשיג את המשחקים: הוגו, SONIC, RAYMAN, NBA 95-96, סרה-נובה, DESCENT, MECHWARRIORS, BAD MOJO ועוד. בתמורה למשחקים: COMIX ZONE, WARCRAFT 2, WWF, HEROES, ספיידרמן ועוד. אסף, 02-722899.
- מעוניין להשיג את המשחקים הבאים: BLOOD AND MAGIC, CRUSADER 2, WARHAMER, וכל משחק D&D (חדש או ישן). נתנאל, 03-7525549 (אחרי השעה 16:00).
- מעוניין למכור/להחליף צ'יטים ועזרה ב-DARK FORCES, DECENT, DECENT 2, DOOM 2, DUKE NUKEM 3D, FURY 3, FX-FIGHTER, HERETIC, HEXEN ועוד. שגי, 08-9349338.
- מעוניינים להקים מועדון מחשבים שבו ניתן יהיה להחליף משחקים (או למכור/לקנות). אלדד דהן, 06-595522 או אביעד שפיצר 06-420630. כתובתנו היא: יישוב כרים, ד.נ. יזרעאל, מיקוד 19356.
- מעוניין לקנות את MORTAL KOMBAT 3 על גבי תקליטונים בלבד. משה, 08-8566614.
- מעוניינים להקים קבוצת מוד"מ באזור תל-אביב. יונתן, 03-6427378 איתי, 03-6429744 (גיל 13-15).
- נפתח מועדון מחשבים חדש עם מבחר גדול של משחקים, תוכנות, צ'יטים ולומדות. טיפים ועזרה בכל המשחקים עדכון על משחקים חדשים + משחק במתנה. עידן, 050-960655.

הצילו!

- הצילו, תקוע במשחק DISC WORLD הרבה זמן. אשמח מאוד לקבל תשובה ובתמורה אעזור במשחקים: SAM + MAX, FULL THROTTLE ו-POLICE QUEST 4. דוד קפלן, 9986980 (רק ביום א', ב', ג').
- תקוע שנים על גבי שנים במשחק גבריאל נייט 1. בתמורה, אעזור בקווסטים שונים. אסף, 04-8445298.
- זקוק נואשות לעזרה במשחק זלדה (אחרי ששוברים את הקרח בשלב 8). בתמורה אעזור במשחקים אחרים. אסף, 09-7676101.
- תקוע ב-DRAGONS LORE (איך עוברים את הצמח הטורף בתקליטור 1?!). ניב, 04-8758646 (להתקשר אחרי 14:30).
- תקוע ב-DEEP SPACE NINE (בחדר הבקרה של ה-DRONES, הפעלתי את המנועים ואני לא יודע על איזה צבעים ללחוץ ובאיזה סדר). בתמורה אתן קודים ל-WARCRAFT 2. רטדיק, 09-911033.
- זקוק לעזרה במשחקים: RIPPER, SPYCRAFT, בתמורה אעזור בשלל רב של משחקים. שמוליק, 050-821776 או 03-5373002.

משחקי תפקידים

- קבוצת AD&D באזור הקריות מחפשת שחקנים ושחקניות בגילאים 13-15. ניב, 04-8758646. להתקשר אחרי 14:30.
- מעוניין להחליף ולקנות קלפי MAGIC THE GATHERING. עידן, 03-9670501.
- מעוניין לשחק בחיילי החורבן באזור תל אביב. יונתן, 03-6427378.

אחרי שרואים כל כך הרבה משחקים רעים בחיים, מתחילים לדמיין את מחשבותיהם של המתכנתים בחברות. אחרי הופעת כותרים רעים נוספים, אתה מרגיש שהחברות פשוט לא מקשיבות לשחקן הזועק לשמיים בחוסר אונים - אך בסופו של דבר זה מגיע (בדרך כלל בתקופה זו של השנה - חג המולד וחנוכה) - החברות מצליחות לענות על חלק גדול מהציפיות ומאוד מרענן לקרוא על משחקים שכבר כאן, משחקים שהמתינו בסבלנות על שולחנות העריכה, חיכו לרגע הבהלה הגדול ומבטיחים לתת לנו את חבילת ההפתעה הטובה ביותר לחג.

STAR WARS REBELLION
מורדים בלי סיבה

מפיץ: LUCASARTS

אז לאחר כמה קווסטים ומדמי טיסה, LUCASARTS פונה לצד האסטרטגיה ומביאה לנו את REBELLION, כותר טקטיקה בזמן אמת, בו השחקן יכול, כצפוי, לבחור באחד משני הצדדים - האימפריה הזדונית או המורדים בה, כשלכל צד יתרונות, חסרונות וסיבה טובה לפתיחה בהתקפה.

הזמן הוא מייד אחרי "תקווה חדשה", הסרט הראשון בסדרה, בו הצליחו המורדים לחסל זמנית את בסיס השלטון. כעת, יוצא הצד המובס במתקפת נגד עיקשת כלפי אלה שהשפילו אותו קודם לכן.

האזור מחולק למספר רב של סקטורים ושטחים, בהם אפשר לבנות, לפתח ולגלות כמעט הכל. יש לחפש אחר משאבים, לייצר חיילים וחלליות, להקים מבני הגנה ולשלוח מרגלים, תוך כדי התחשבות בהקצבות זמן והוראות מגבוה.

SHIVERS II
איזה פחד!

מפיץ: SIERRA

סיירה ממשיכה לטפח את קו משחקי ההרפתקאות והחידות שלה בפרק שני בסדרת SHIVERS המצמררת. כותר זה מבטיח לשמור על רוב האלמנטים מהפרק הקודם ולהוסיף קצת יותר אלימות ואימה לקטעי הפעולה. כמו כן, נוספה מפה תלת ממדית המאפשרת מעבר ותזוזה ממקום למקום ביתר קלות.

העלילה מתחילה בכפר קטן באריזונה, בו מגלה גיבורנו שכל חבריו נעלמו בפתאומיות. הוא חייב להפוך ללוחם חזק ולגרש את כל הרוע שהופץ בעיר - צבעים, אפקטים קוליים ומוסיקה שקטה משחקים כאן תפקיד מרכזי - הכל כדי ליצור הרפתקה אותנטית ומפחידה ככל האפשר.

SPACE TRADERS
סוחרים בפוגים

מפיץ: MEGAMEDIA

אם מישהו מכם מסתובב ברשת, באתרים ובחברות של משחקים, הוא בטח ראה פרסומות נהדרות על המשחק הזה. MEGAMEDIA מבטיחה שהוא יהיה מאוד דומה ל-MASTER OF ORION, וכל מה שנשמע כמו MOO מביא עמו מיידית פוטנציאל אדיר וסיכוי טוב להצלחה.

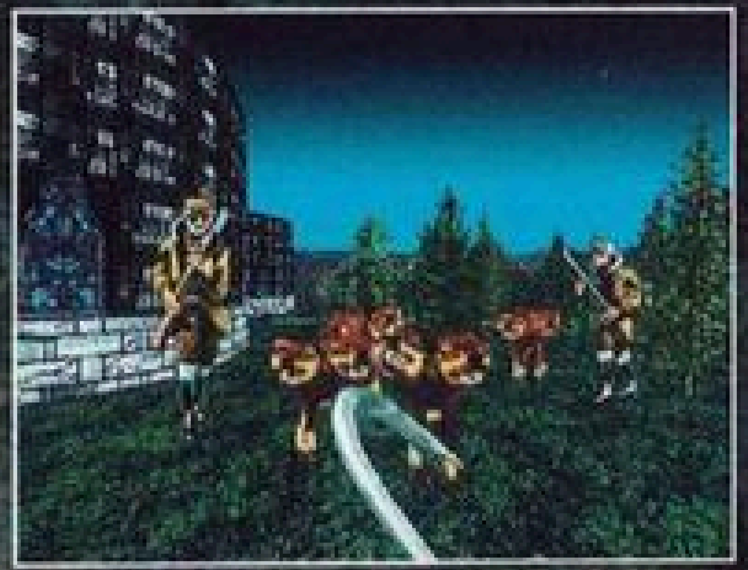
השחקן יצטרך ליטול פיקוד על ספינה בודדת, המחומשת רק בנשק קל ובשפע של הוראות ופקודות שיש למלא, כמו הקמת אימפריה חדשה, פיתוחה ודאגה לתושביה. מה שלא כל כך נחמד הוא הידיעה כי יש באזור עוד שמונה צבאות שלהם אותה מטרה, כך שתצטרך לעבוד קשה מאוד, כדי להשתלט על 21 הכוכבים האחרים, ולנהלם מבחינה חברתית וכלכלית - והכל בזמן אמת.

KILLING TIME
כשמשעמם לכם

מפיץ: 3DO STUDIO

האי השקט והמסתורי של מנטקיוס משתרך קדימה, מוקף בעבר לא ידוע. אף אחד לא ביקר כאן, מאז אותה חבורת נערות שנעלמה, והביאה איתה גל שמועות ודיבורים בקשר למה שקרה.

לא ידוע בדיוק איזו דמות הינך משחק, וכנראה מה שאתה עושה שם זה חיפוש אחר עקבותיה של קבוצת הבנות. מה שמוזר מאוד הוא קטע וידאו, המופיע כל מספר דקות ומראה שעון מים גדול מתקתק. העניין קשור איכשהו אליהן, אך כדי להבין את הפרטים המדויקים תצטרך לסיים את האתגר עד הסוף.

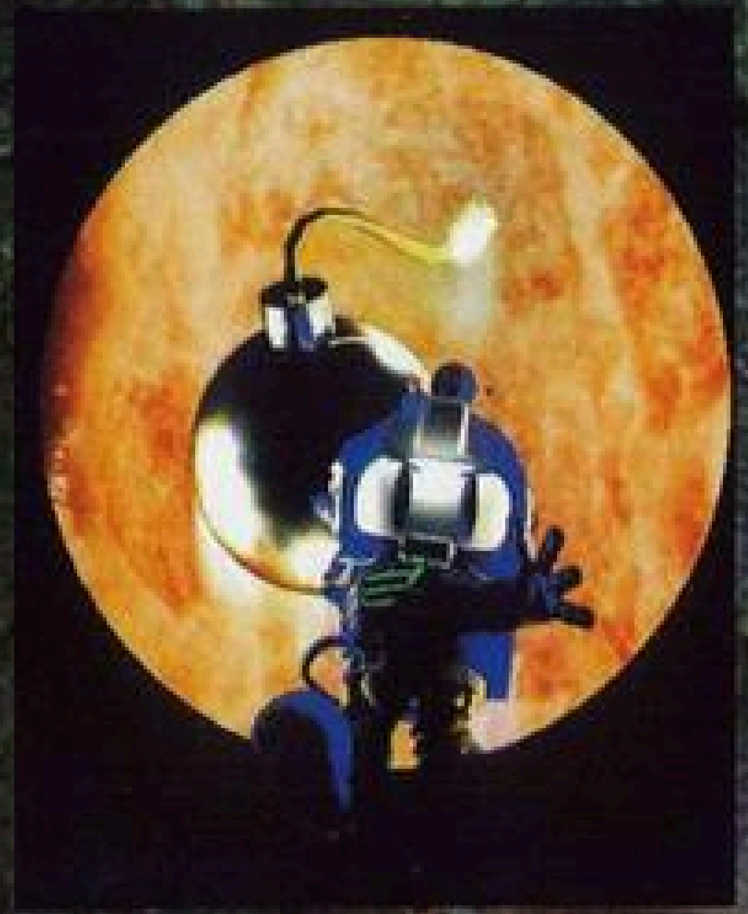


BOMBERMAN
בום!

מפיץ: INTERPLAY

מאמצים רבים כרוכים בהכנת משחק מוצלח ורב משתתפים. כותר מסוג זה דורש למידה מעמיקה של המחשב שנגדך, המסוגל להתנהג כמוך ולבצע את המהלכים שאתה היית בוחר לעשות.

כזה הוא BOMBERMAN (קלסיקה הלקוחה ממשחקי הטלוויזיה). בכל שלב המטרה הברורה היא להישאר אחרון ולהרוג את שמונת האחרים, כשהאמצעים העומדים לרשותך הם פצצות והרבה מהן. כמו כן, ישנם כל מיני בונוסים וחפצים להרמה והוספה לציודכם האישי, כך שהתחרויות יהיו הרבה יותר מעניינות וממכרות.

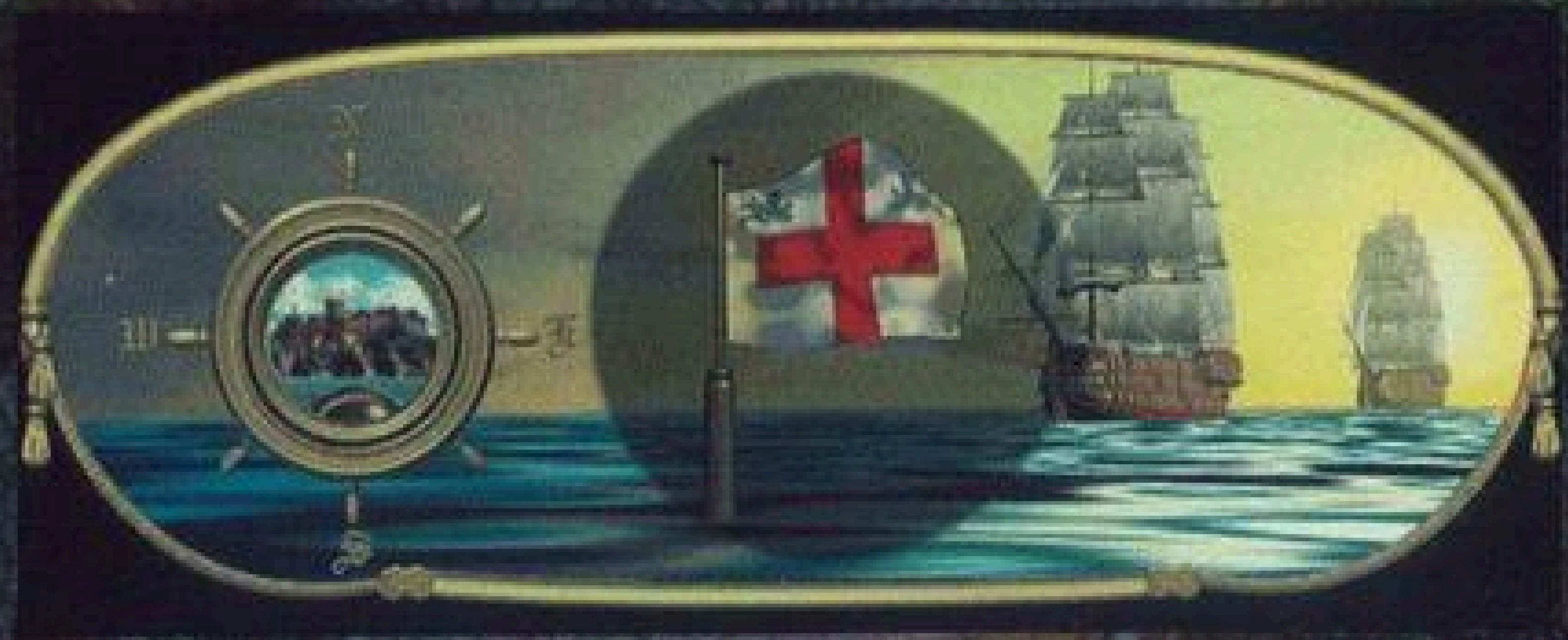


ADMIRAL: SEA BATTLES
מחלת ים

מפיץ: MEGAMEDIA

לא, לא עוד ספינה כחלק ממשחק הרפתקאות לחציית ארצות וימים. לא עוד חפץ חסר ערך משמעותי המשמש לתנועה אלא סימולטור מורכב ומסובך, המעמיד אותך כקפטן של ספינה מימי הביניים, במסע לחיפוש יבשות ותגליות חדשות.

עליך להתחשב בממון המועט שיש לך, אשר בעזרתו תרחיב את עמודות ההגנה וההתקפה על הסיפון, תבנה מבנים על קו החוף ותשכור ימאים, עובדים ודייגים, בכל אחת מ-18 המשימות המרכיבות שלושה מסלולים המחכים לך.



XS
יש מכות!

מפיץ: SCI

XS מתכונן לתת לשחקן את האלימות הרצחנית ביותר שנראתה אי פעם על גבי מסך המחשב.

עליך להילחם נגד סדרה מגוונת ורחבה של יריבים (חלקם בני אדם, חלקם אנדרואידים) במסגרת תצוגה הנושאת רווחים. בעזרת הכסף שתרוויח תממן את טיפולך האישי, תוסיף כלי נשק ותחמושת, תשביח את תכונותיך הגופניות ותיהנה מהחיים.

כיוון שהמשחק לא בנוי כקרב אחד על אחד, אלא בתזוזה תלת ממדית לאורך רחובות העיר, הוא הרבה יותר מעניין ומבטיח שפע מקומות ואזורים שלא יגרמו לו לחזור על עצמו.

DELIRIUM
אין תקציב

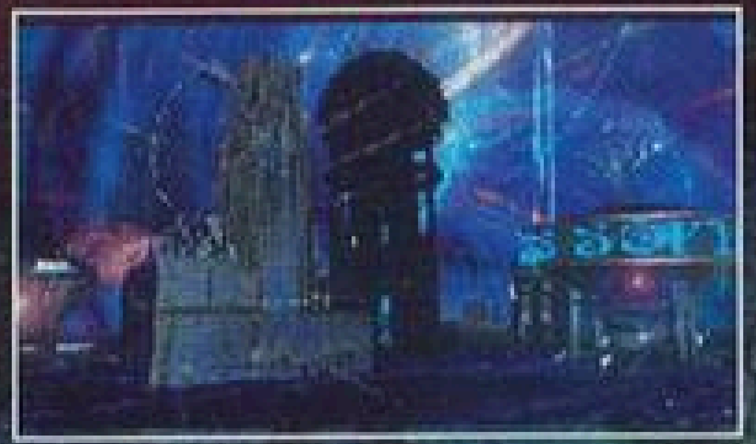
מפיץ: INTERPLAY

CyberSpace כאן ועכשיו!

זמן רב ניסו המתכנתים להביא נושא זה למשחקי המחשב, זמן רב ניסו להפיק את העניין, אך DELIRIUM עושה זאת טוב יותר מהאחרים ומוכיח שהיה שווה לחכות.

שנת **2070**, ה-CyberSpace הפך למרכז העסקים וההנאה, במיוחד לאחר שחרור מוצר חדשני בשם וורטקס - מעין רובוט משוכלל שתפקידו לעזור לאדם בחייו ולמלא את בקשותיו.

בנו של ממציא רובוט זה, שנפטר יום אחרי הצגתו, לוקח על עצמו את ניהול החברה המסחרית של אביו ונלחם במנהלי חברות אחרות, המנסות להשתלט על המוצר ולהפיצו תחת שמם.

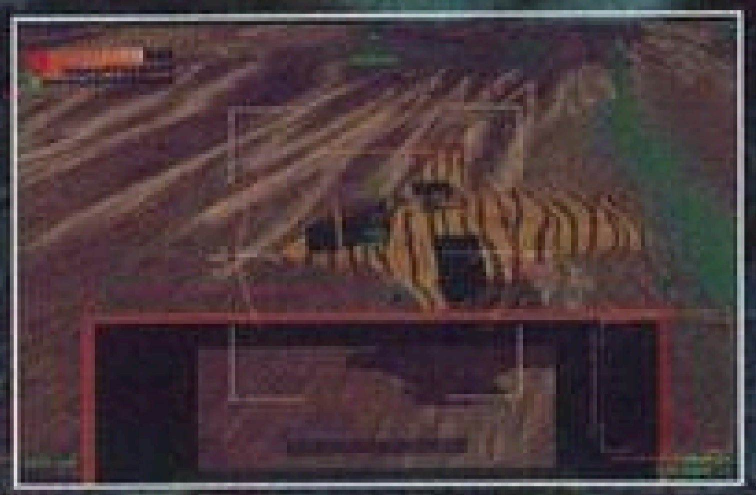


עניין זה ועוד תגליות שונות ומשונות, מהווים את ההרפתקה היצירתית והמופלאה הזו.

TEAM APACHE
ראיתי אותו במסוק הממריא

מפיץ: DOMARK

צא למשימה נועזת עם עוד 1-8 אנשים, הטל עליהם הוראות ופקודות במכשירי הקשר, כוון ביווני התקפה ברורים וחזור במינימום אבידות לבסיס...



DOMARK מכינה לטייסים ולאלו שחולמים להיות טייסי מסוקי אפאצ'י - סימולטור מדהים. השחקן יפקד על טייסת שלמה של כלי הטיסה הרצחניים האלה, ועתידו ייקבע בהתאם לכישוריו האסטרטגיים והטקטיים.

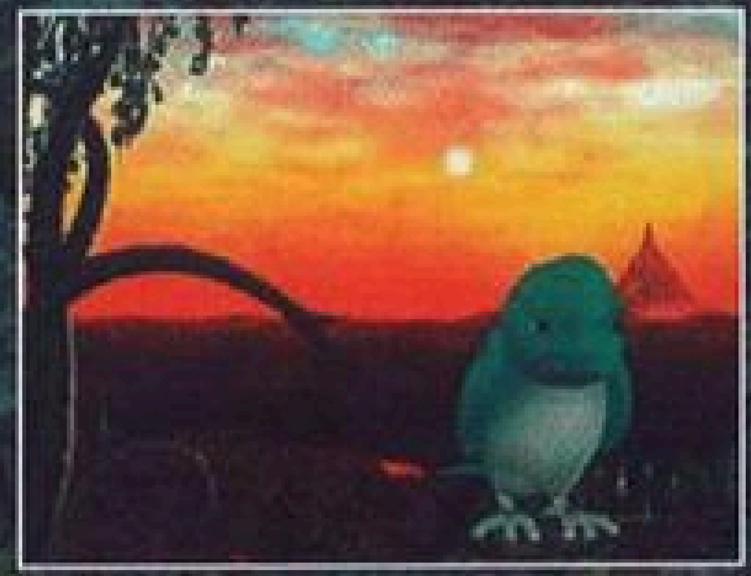
הכותר תומך במספר רב של אופציות משחק כמו חיבור מודם, רשת (עד ל-10 שחקנים) ואינטרנט, ומבטיח הנאה מהירה ומושלמת.

◎

FIN FIN
קוראים לו פיני

מפיץ: FUJITSU

FUJISTU, חברה חדשה בתחום משחקי הילדים, מבטיחה לעורר התלהבות רבה בכותר חדש מסדרה חדשה, שבמרכזו עומד FINFIN (חצי ציפור חצי דולפין).



במסע לגילוי הכוכב החדש, הדומה לכדור הארץ, עליך להשתמש במנשק דמות כדי להרים חפצים, לשוחח עם אנשים ולפתור חידות קלות. כל זה נראה די פשוט, אך כדי לבצע פעולות שגרתיות אלה, תשתמשו באמצעי קלט מיוחד שיגיב לפעולות דיבור ותזוזה.

FINFIN פועל 24 שעות, שבעה ימים בשבוע, גם כשהמחשב כבוי והתוכנה אינה רצה. במקרה זה, הוא ירגיש דחוי ובודד ובשלב מסוים, ידרוש תשומת לב רבה יותר.

משחק מולטימדיה אמיתי, שהוא הרבה יותר מהרפתקת הצבע ולחץ.

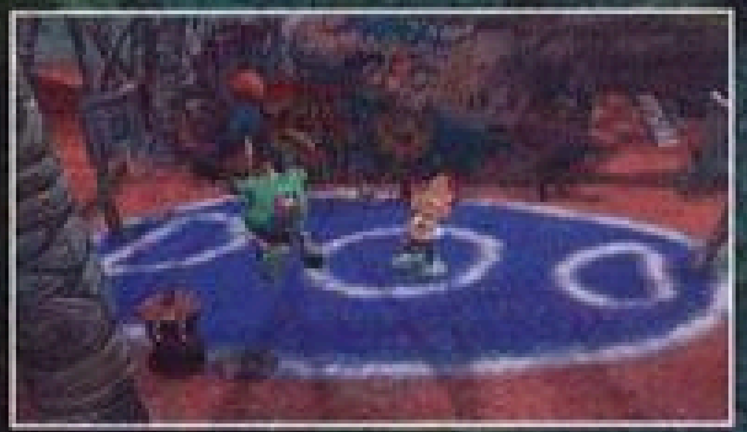
◎

DOWN IN THE DUMPS
איזה באסה!

מפיץ: PHILIPS

החללית שלך התרסקה באזור מיושב ומלא בבני אדם במאה ה-30, וכל שנותר לך לעשות הוא לאסוף את השברים ולהמשיך ללכת.

משחק זה מחולק לארבעה פרקים עיקריים, בכל אחד תמצא חלק נוסף של החללית, ובסופם, תעמוד בפני האתגר של "עשה זאת בעצמך".



מה שנחמד כאן, הוא האופציה לעבור משלב לשלב בלי לשחק ולסיים את קודמו, כך שאין כמעט סיכוי להיתקע בחידה כלשהי, אלא רק להמשיך ולאסוף רמזים, להכיר ולבחון את המקום אליו הגעת ולהגשים עוד מטרות.

מציאת אביזר לחללית יכולה להיות קלה מאוד, בעוד שמציאת הדרך להחזירו לשטח החללית ולהרכיבו מחדש תהיה קשה ביותר.

משחק מדהים המשלב אנימציה תלת ממדית והרפתקת קווסט טובה.

◎

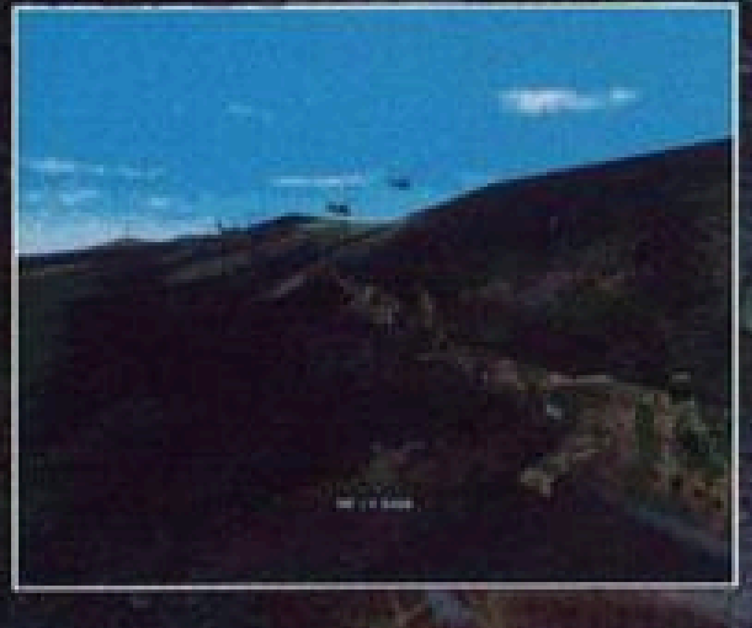
FLASH POINT: KOREA
הרבה יותר מתוספת משימות

מפיץ:
JANE'S COMBAT SIMULATIONS

כצפוי, כל טייסי הסימולטורים שרכשו לעצמם וסיימו את סימולטור המסוק, LONGBOW AH64D נותרו רעבים וצמאים לעוד פקודות מהדרגים הגבוהים וליציאות נוספות לפעולות מסוכנות ומסובכות.

JANES מביאה לנו את הקמפיין החדש הזה, המתרחש בקוריאה. כמו תמיד, עליך "לנקות" את המקום מאלה המנסים להפיל את השלטון הנוכחי, לפטרל בין קווי הגבול ולמנוע מריבות בעודן מתגבשות בלב המורדים.

גרפיקה חדה ומדויקת, כמו בכל כותרי החברה, מבטיחים שילוב מהנה של אקשן והרפתקה.



רק אתה וצוות .S.T.O.R.M יכולים לגלות את מקורות האנרגיה האחרונים בכדור הארץ. משחק אדיר!

גרפיקה תלת מימדית של מלחמה בעיר עתידנית. כלי נשק ואפקטים מדהימים בדרך לכיבוש העתיד.

יצורים ביומכניים משתלטים על הפלנטה. נקראת להציל את כדור הארץ!

נשכרת כטייס של חברה המנסה להשליט מלחמה בפלנטת A.M.O.K. כל הפלנטה לרגליך.

מיראז' מולטימדיה

החברה המובילה בלומדות ומשחקי מחשב

הפצה - באג מולטיסיסטם בע"מ 03-5794711

BUG MULTI SYSTEM

03-5613944 ניתן להשיג בחנויות המחשבים, הספרים, המוסיקה, הצעצועים וברשתות הגדולות

חומר זה נסרק, עובד והונגש על ידי
התנועה לשימור משחקים בישראל
shimur.net